
Metroid Prime Hunters: First Hunt


Final Fantasy I & II: Dawn of Souls


The Legend of Zelda: The Minish Cap


GoldenEye: Rogue Agent

CLUB NINTENDO

Nintendo®

PÓSTER CALENDARIO ENERO-FEBRERO

SECOND SIGHT TIPS

resident evil®

la nueva cara del horror

NINTENDO POWER

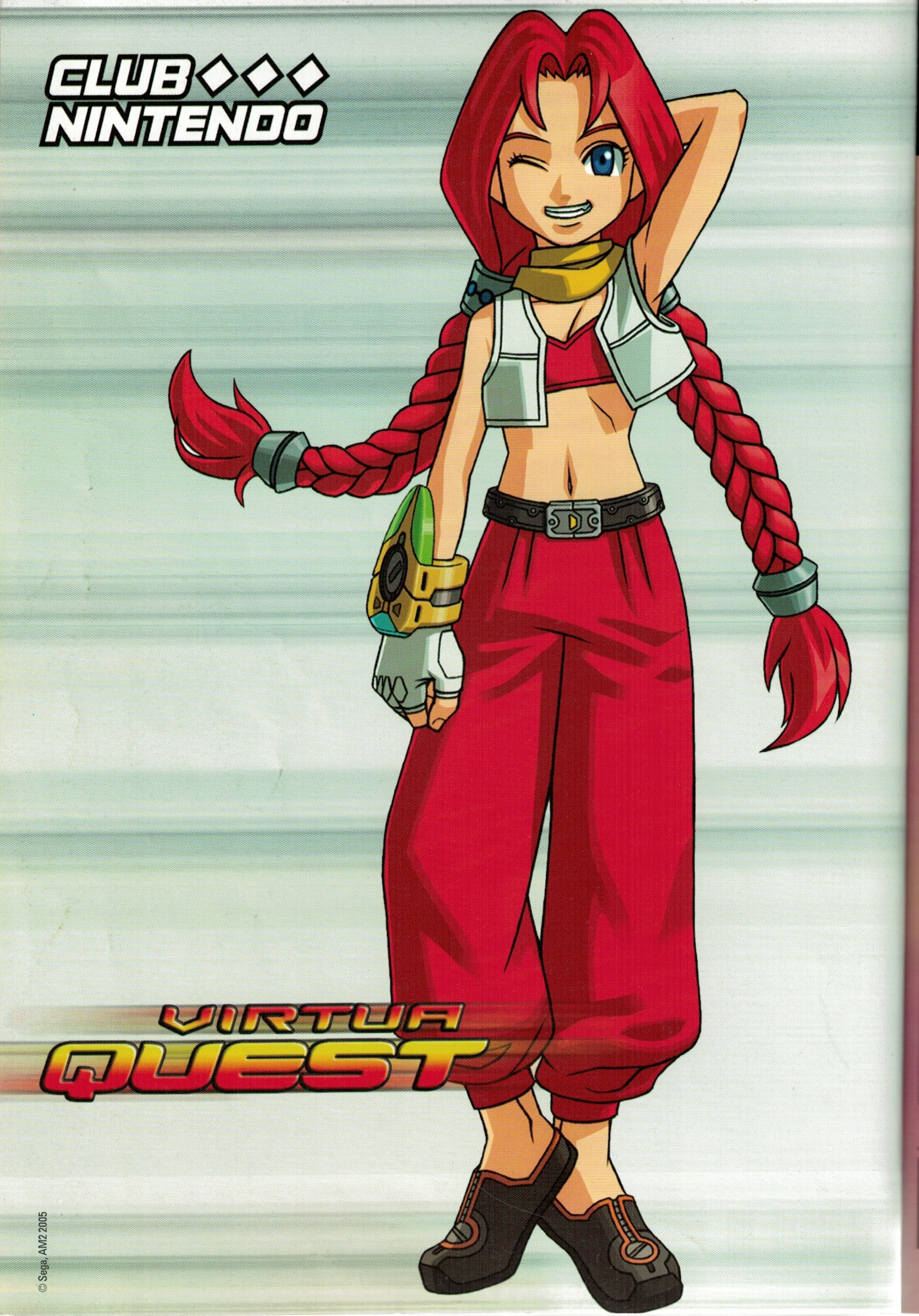
NINTENDO DS

PAPER MARIO 2

METROID PRIME 2: ECHOES

0 37634 13138 1 01

Año 14 No 1


CLUB NINTENDO
VIRTUA
QUEST
© Sega, AM2 2005

SUMARIO



32

MEGAPÓSTER



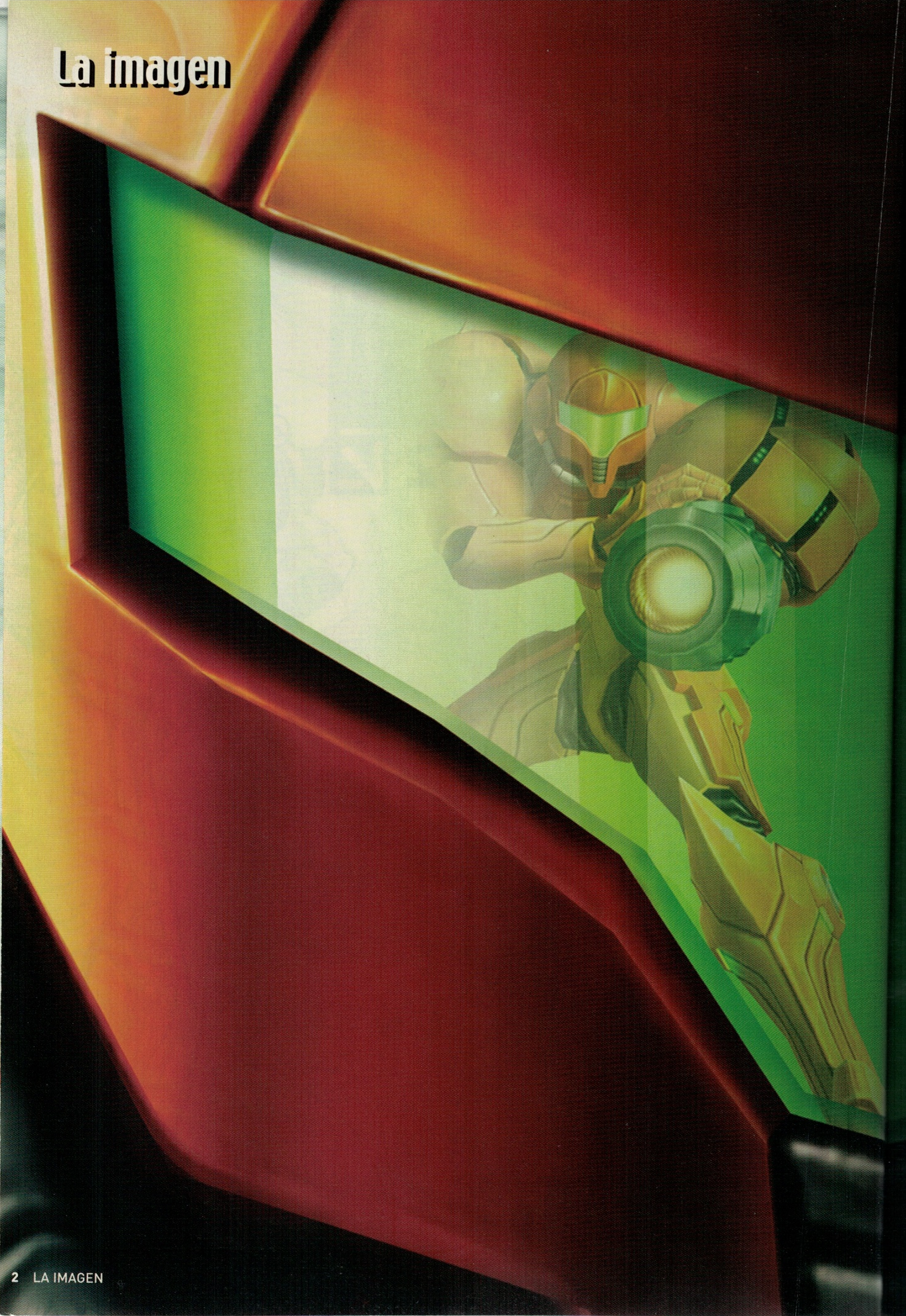
TIPS

ESTE MES REVISAMOS

44

NINTENDO POWER

La imagen





Los piratas en la vida real, como en el universo de *Metroid*, siguen causando problemas y no hay quien pueda contra ellos; sin embargo, la Federación ha contactado a la única heroína capaz de controlar tal amenaza: *Samus Aran*.

Nuestra guerrera intergaláctica llega al Nintendo DS con una sorprendente aventura que te hará vivir la emoción de la saga *Prime*, ahora de forma portátil . Participa en el modo individual o entra en las grandes batallas multiplayer usando las habilidades disponibles como el *morph ball*, bombas, misiles y todo tipo de armas que harán de ésta, toda una odisea en contra de los *Metroids*.

...página 70



ISSN 1665-7888

Año XIV No. 1 Enero 2005

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 N° 1. Fecha de publicación: Enero 2005. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454. o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.



Iniciamos el año con el terror de **Resident Evil 4**; y aunque los propietarios del Nintendo GameCube no seremos los únicos, sí somos los primeros en disfrutar de este impresionante título de Capcom. Hace tiempo que un juego no causaba tanta expectación, más aún cuando rehicieron el concepto para ofrecernos algo diferente y con tanto detalle. ¿Quieres enterarte de los pormenores? ¡Checa el artículo de portada!, que, además, viene acompañado de un megapóster para poner en ambiente tu recámara.

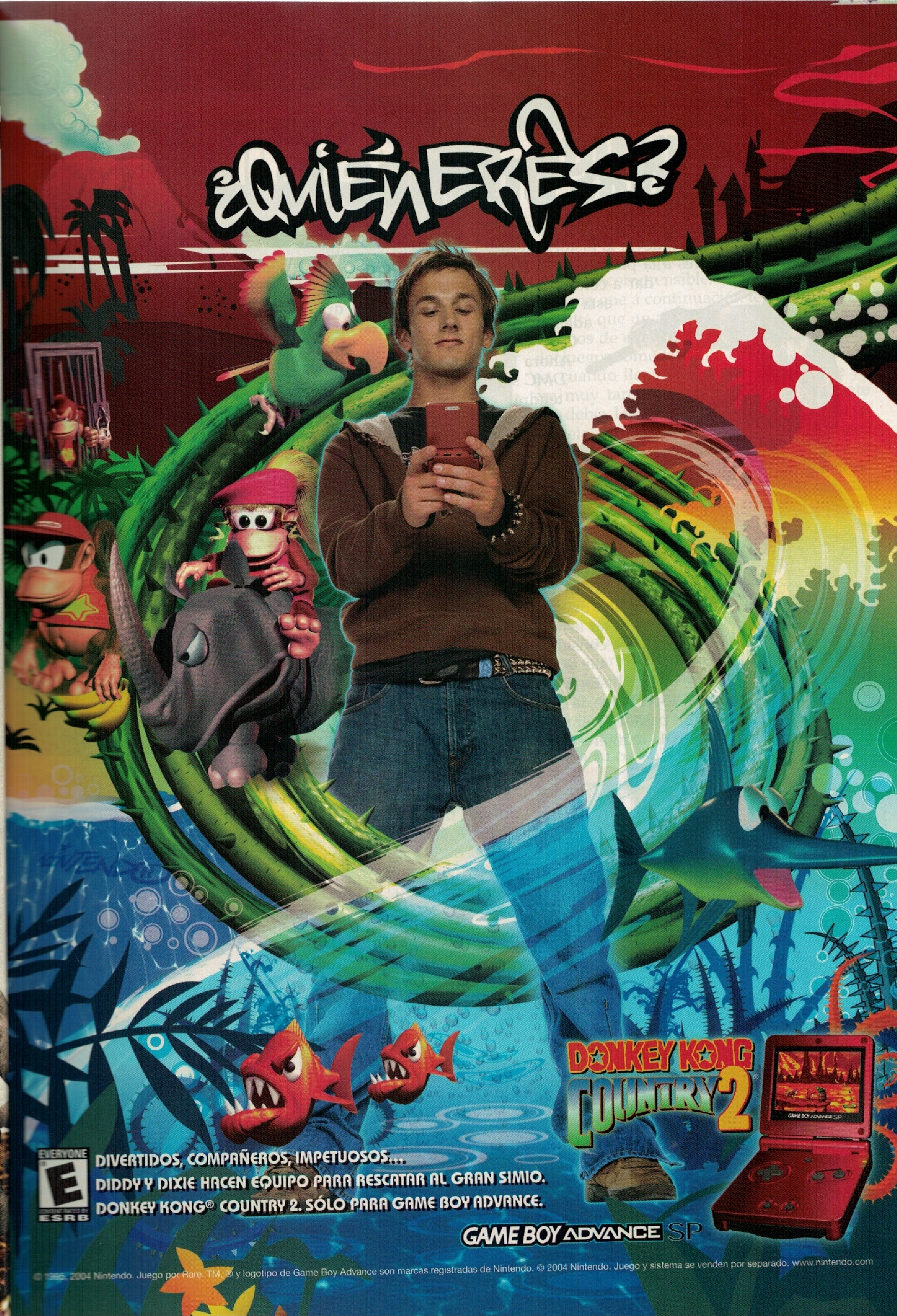
De un ser humano ordinario a uno con increíbles poderes mentales hay un gran espacio. En Second Sight tu misión es ayudar a **John Vattic** a recobrar sus memorias e investigar el porqué de su nueva situación. Sabemos que puede ser una tarea complicada; por ello te preparamos un práctico Nintensivo para cumplir cada objetivo, al mismo tiempo que te enteras de los últimos lanzamientos para tus consolas favoritas como **Mario Party 6** (GCN), **Metroid Prime Hunters: First Hunt** (NDS), **Final Fantasy I & II: Dawn of Souls** (GBA), entre otros. ¿Quieres más? Pues te preparamos un reporte especial referente a la evolución de las consolas portátiles de Nintendo y otro sobre las bellas heroínas que han desfilado por el inmenso mundo de los videojuegos.

No se diga más y recorre junto con nosotros el primer número del 2005, un nuevo año que promete sorpresas y grandes títulos para cada plataforma; y ya que estamos de dadivosos, no olvides participar en la trivia para ganarte uno de tantos juegos de Game Boy Advance que tenemos para ti.

No olvides enviarnos tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones a través del correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com ó por correo a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

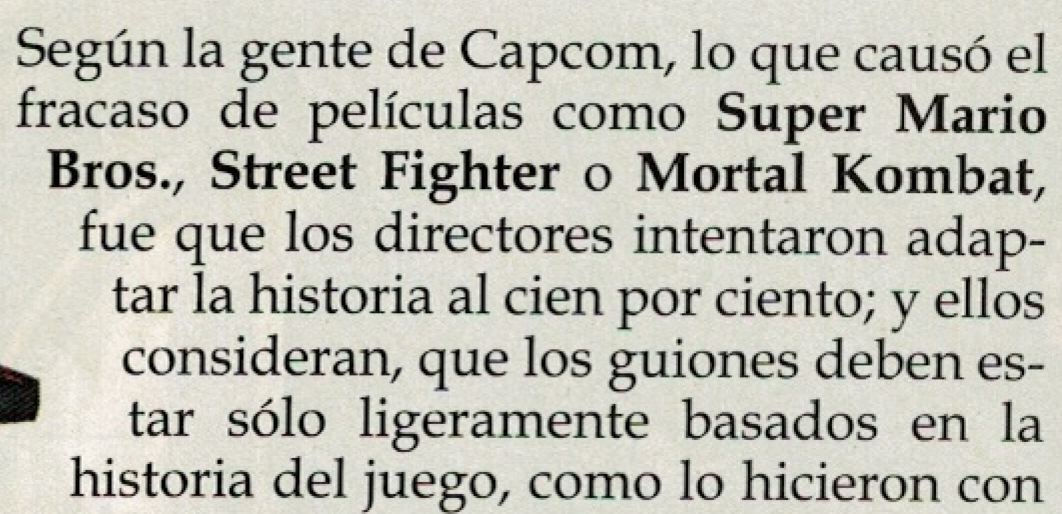




¿QUIÉN ERES?
DONKEY KONG COUNTRY 2
EVERYONE
E
ESRB
DIVERTIDOS, COMPAÑEROS, IMPETUOSOS...
DIDDY Y DIXIE HACEN EQUIPO PARA RESCATAR AL GRAN SIMIO.
DONKEY KONG® COUNTRY 2. SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP

Tres nuevas promesas

Últimamente varias compañías de videojuegos se han dado cuenta de que el llevar la historia de sus franquicias más populares a la pantalla grande, es de gran utilidad para dar a conocer sus series a más público; por esta razón Capcom ha anunciado que adaptará los juegos de **Devil May Cry**, **Onimusha** y **Mega Man**. Ahora las cintas de **Onimusha** y *DMC* serán *Live Action*, es decir, tendrán actores reales, mientras que la basada en las aventuras de nuestro héroe azul será animada.

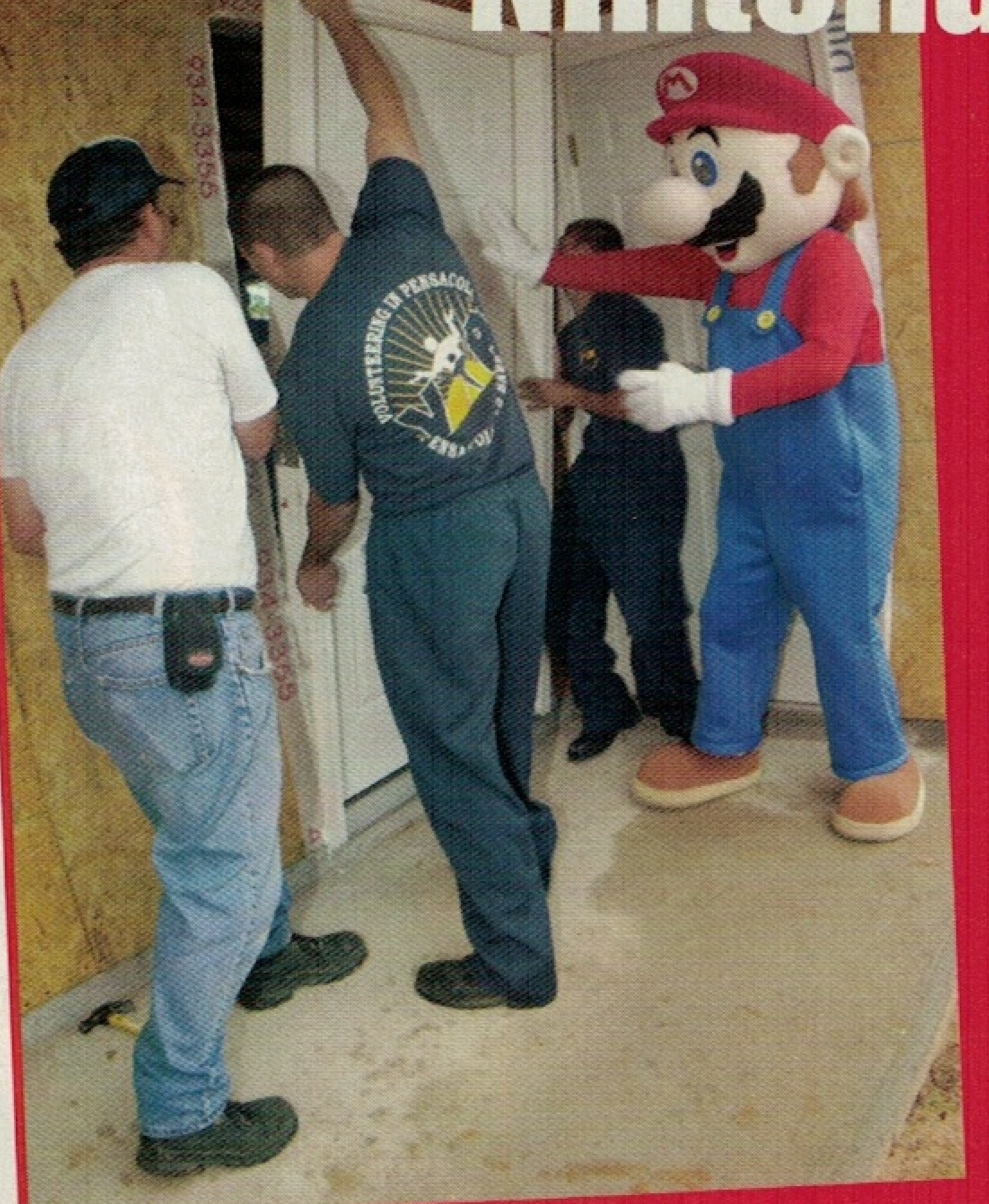




Según la gente de Capcom, lo que causó el fracaso de películas como **Super Mario Bros.**, **Street Fighter** o **Mortal Kombat**, fue que los directores intentaron adaptar la historia al cien por ciento; y ellos consideran, que los guiones deben estar sólo ligeramente basados en la historia del juego, como lo hicieron con **Resident Evil 2 Apocalypse**, la cual fue una de las películas más taquilleras del año pasado; y si no tuviste oportunidad de verla, tal vez la siguiente nota te interese.

Lo mejor de todo es que aún faltan por estrenarse más cintas basadas en videojuegos, como Soul Calibur o Crazy Taxi.

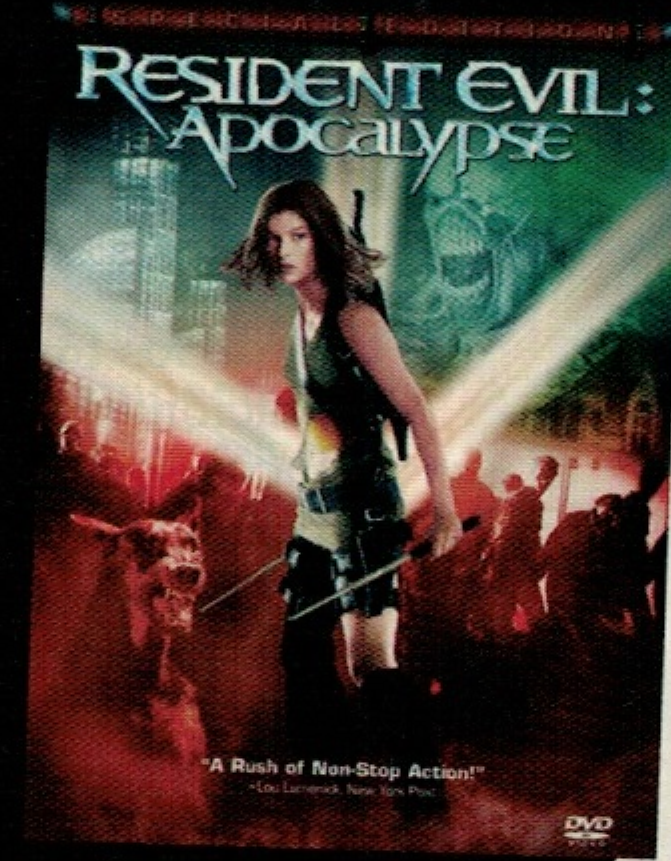
Nintendo donó 1,000 puertas



Como todos sabemos, Florida es uno de los estados de la Unión Americana que últimamente se ha visto más afectado por los huracanes, por lo que varias instituciones han ayudado de diversas maneras a los damnificados por estos fenómenos; y de entre estas organizaciones, destaca la participación de Nintendo. Así es; la gran "N" también ha contribuido con su granito de arena, donando nada más y nada menos que mil puertas, para las obras de reconstrucción de los hogares afectados. Como debes suponer, la cantidad de puertas está basada en el nombre de uno de sus más recientes lanzamientos para Nintendo GameCube, nos referimos a **Paper Mario: The Thousand Year Door**.

George Harrison, vicepresidente de Comercialización de Nintendo de América, comentó que la empresa se sentía muy orgullosa de poder ayudar en algo a todas las personas que se quedaron sin hogar a causa de los huracanes, y que este tipo de actos se volverá más común por parte de la compañía.

El terror invade tu casa



Columbia TriStar acaba de poner a la venta hace tan sólo unos días, una edición especial en dos *DVD*, de la exitosa producción **Resident Evil 2 Apocalypse**, que causara furor hace algunos meses en las salas de cine; obviamente, un disco contendrá la película, y otro extras muy interesantes, como por ejemplo, comentarios del director, de los actores, veinte escenas que fueron removidas de la cinta original, además de varias fotografías de **Milla Jovovich** y **Sienna Guillory**, esta es una razón suficiente para comprarlo ¿No crees?.

La realeza llega al Nintendo DS

Ya han pasado muchos años desde que la **Princesa Peach** apareció en un juego de plataformas; esto sucedió en **Super Mario Bros 2** para el NES; desde entonces sus fans se han tenido que conformar con verla en juegos *multiplayer*, como **Mario Kart 64** o **Super Smash Bros. Meele**. Por fortuna, parece que Nintendo quiere compensar todo ese tiempo de espera, con el futuro lanzamiento del título **Super Princess Peach**, para el Nintendo DS; de lo poco que se sabe del juego, es que en la pantalla inferior se desarrollará la acción, y que será muy parecida a las aventuras de **Mario**, mientras que en la pantalla superior aparecerá el rostro de **Peach**, el cual nos mostrará su estado de ánimo. La fecha de salida se maneja para la primera mitad de este año; sólo nos resta esperar.

Por fin la Princesa Peach, volverá a tener el papel principal, como lo hiciera hace algún tiempo.

Afortunado en el juego...

No cabe duda que la suerte resulta en ocasiones incomprensible, y un ejemplo es la historia que a continuación te platicaremos. Resulta que un australiano de tan sólo nueve años de edad, se encontraba jugando videojuegos cómodamente en la sala de su casa, cuando llegó su mamá y le dijo que ya era muy tarde para jugar, que al siguiente día debía levantarse temprano para ir a la escuela, y que su juego lo podría continuar después; el niño obedeció de inmediato y se retiró a su recámara, pero se quedó pensando en el juego. En la madrugada, el pequeño no resistió más la tentación, salió de su cuarto y se dirigió a la sala, donde retomó su juego; y tan sólo quince minutos después se escuchó como si se hubiera caído una pared en el cuarto del niño todos en la casa se despertaron y fueron a ver qué había pasado, y cuál fue su sorpresa al ver que un camión se había salido de la carretera, impactándose contra el cuarto del pequeño, destrozando todo en el interior. De haber permanecido en su cuarto, hubiera sufrido varias lesiones, o incluso la muerte. Prácticamente este jovencito volvió a nacer, todo gracias a su desobediencia y a su consola de videojuegos.

Una edición muy especial del Game Boy Advance SP

Les hemos hablado de las ediciones de colección que han salido del GBA, y de cierta manera, ya no sorprendían a nadie; pero la que se va a regalar en Inglaterra es una que te dejará con el ojo cuadrado. Nintendo de Europa puso a la venta un paquete que incluye el juego de **The Legend of Zelda: The Minish Cap** y un Game Boy Advance, con detalles alusivos al título mencionado... y si estás pensando en que la versión de GBA que te comentamos es ésta, te encuentras en un error. Dicho paquete también estaba acompañado por un boleto para participar en un sorteo, donde se regalarán seis GBA ¡bañados en oro de 24 kilates! Nos imaginamos que te gustaría tener uno, ¿verdad? Pues a nosotros también, pero desafortunadamente no hay planes de lanzarlo en América.

¡Gánate uno de los 10 juegos que Vivendi y CN te regalan!



Responde la siguiente trivia, envíanos un correo electrónico, y si eres uno de los primeros diez con las respuestas correctas, te ganas un juego de Game Boy Advance (Spyro o Crash Bandicoot).

¿Cómo se llaman y cuántos son los compañeros de Spyro en: A hero´s Tail?

¿Cómo se llama el némesis de Crash Bandicoot?

¿Cuántos y cuáles títulos de Crash Bandicoot han salido en el Game Boy Advance?

¿Cuántos y cuáles títulos de Spyro han salido en el Game Boy Advance?

¿Cómo se llama la máscara que protege a Crash Bandicoot y a sus amigos?

Las bases de la trivia

Manda un correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com con el título "Trivia Vivendi". Los primeros diez que respondan correctamente se ganarán uno de los juegos; los primeros cinco podrán escoger el título. Se aceptarán correos solamente los días 17 y 18 de enero de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nos comunicaremos con los ganadores vía telefónica el día 20 de enero de 2005 y sus nombres serán publicados en la revista de marzo de 2005. Los que residan en el D.F. y Área Metropolitana tendrán hasta el 28 de enero de 2005 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2o. piso, Colonia Santa Fe, de lunes a viernes de 10 am a 2 pm. Tendrás que traer tu identificación oficial con copia. Si eres del interior de la república, te mandamos tu premio por mensajería antes del 10 de febrero de 2005. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana.



Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2004. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

La fiesta se pospone



Uno de los títulos que más expectación ha causado este principio de año, es **Mario Party** para el Game Boy Advance, el cual desafortunadamente ha sido retrasado hasta marzo en América y para la segunda mitad del año en Europa; las razones que dieron tanto Nintendo como Hudson, fueron que desean "pulir" más algunos minijuegos, y también que quieren incorporar algunos nuevos.









Conociendo a Nintendo, sabemos que este tipo de retrasos son hasta cierto punto normales, y que siempre son para bien. Como dice la frase que se hizo famosa con el retraso del Nintendo 64 hace ya algunos años: "Vale la pena esperar, sólo si quieres lo mejor".

Más fútbol en el Nintendo GameCube

Muy buenas noticias para los fans del soccer. Electronic Arts ha llegado a un acuerdo con la **UEFA**, para producir el videojuego oficial de la Liga de Campeones de Europa, en su edición 2004-2005. Dentro de las novedades que incluirá el título, habrá un modo de juego de "misiones" muy parecido a lo que eran los escenarios en los juegos ISS de Konami. donde deberás salir adelante de situaciones adversas, por ejemplo, empatar un partido en un par de minutos, o mantener un resultado con tres hombres menos. Si en **FIFA 2005** se te hicieron muchos los equipos a seleccionar, en este contarás con la "pequeña" cantidad de 239 equipos oficiales, obviamente pertenecientes a las ligas europeas como la inglesa o la alemana.

En cuanto a *Gameplay*, se comentó que mantendrá el estilo de los juegos de **FIFA**, pero con algunas características especiales, para que no sientas que estás jugando lo mismo. EA ha puesto gran empeño al desarrollar sus últimos juegos deportivos, por lo que no dudamos que **UEFA Champions League 2005** será excelente, y lo mejor de todo es que no tendremos que esperar mucho, ya que saldrá a finales de febrero.

Imágenes de la nueva aventura de Goku



Hace un mes te comentamos acerca del nuevo juego de **Dragon Ball** para Nintendo GameCube, el cual se subtitula **Sagas**; pues bien, Atari ha mostrado las primeras imágenes de este título, las cuales a te presentamos a continuación para que te des una idea de lo que será cuando esté terminado. Te recordamos que el juego pertenece al género de acción-aventura, podrá ser disfrutado por dos personas al mismo tiempo y estará listo en marzo.





TUS PREGUNTAS A: MARIO

Para empezar el año no hay nada mejor que reunir la mejor selección de juegos de Nintendo y sacarles el 100% a todos antes que salgan nuevos títulos y se complique por cuestiones de tiempo. Yo por mi parte sigo divirtiéndome en las canchas de *Tennis* y preparando los motores para mi próxima aventura en *Go-Karts*. Pero antes contestaré esas dudillas existenciales que tienes sobre lo nuevo del universo de Nintendo ¡Que inicien las preguntas!

Mario

Muchas felicidades por todas las portadas que han trascendido a través de nosotros. Tengo una pregunta existencial que corroe mi mente y la de otros fans del gran juego **Fire Emblem**: ¿Cuándo saldrán los títulos de este juego tanto para el cubo como para el Game Boy?

Gustavo Tacuba Padilla
México, DF

Por desgracia, para el Game Boy Advance o Nintendo DS no hay planes de desarrollar otro título de **Fire Emblem**; sin embargo, en junio de este año tendremos para el Nintendo GameCube una gran historia que continuará con el éxito de dicha franquicia, llevándonos al campo de batalla contra magos, monstruos y demás villanos en un sistema de batalla tipo estrategia militar.

¡Hola, **Mario**! ¿De qué tamaño son las pantallas del nuevo Nintendo DS? Por otro lado, quiero comentarles que los libros de **Resident Evil** sí fueron traducidos al español; yo tengo los primeros dos: **"La Conspiración Umbrella"** y **"Ensenada Calibán"**; los compré en la librería Mahatma Gandhi hace como dos o tres años.

Alex
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Alex! Cada pantalla del Nintendo DS mide tres pulgadas, que son ligeramente más grandes que las del Game Boy Advance SP, así que no te preocupes, ya que por pequeñas que parezcan, podrás apreciar todos los detalles de tus juegos favoritos. Con respecto a los libros, efectivamente sí los tradujeron al español (castellano) por la Editorial Timun Mas y son demasiado comunes en el Viejo Continente, y por este lado, además de la librería que mencionas, los pueden encontrar en "La Casa del Libro". ¡Suerte en la búsqueda!

¡En busca del General White!

Mario, ¿puedes decirme los pasos para encontrar al **General White** en el juego **Paper Mario 2: The Thousand Year Door**? Es que por más que intento, no puedo hallarlo.

Adán Barragán Ledesma
Vía correo electrónico

Llegó el momento de sacar la lupa y ponerte el sombrero de **Sherlock Holmes**; la parte final en **Paper Mario 2** te pide que busques a dos sujetos muy peculiares; uno de ellos, **Goldbomb**, está en Poshley Heights; ¡exacto!, es quien viajaba con su familia en el tren. El siguiente personaje es el **General White**; ve a Petalburg y habla con el Elder en la casa rosa; te dirán que él se fue a una isla desierta; ¿tu destino? Keelhaul Key; y habla con **Pa-Patch**, quien te comentará que **White** se fue a una "Arena"; ¡así es, las luchas! Al llegar a Glitzville, habla con el encargado del bar para enterarte que el general decidió ir a un "gran árbol".

El Elder de los **Punies** menciona que lo vio partir hacia un lugar "oscuro", no otro sino Twilight Town. Pregúntale al pueblerino que está afuera del *"Inn"*, que te responderá que el general estaba fatigado (¡cómo no!, después de tanto viaje…) y se fue a descansar. Ahora simplemente regresa a Farh Outpost, entra en la última casa y salta varias veces sobre el general para desprenderlo de los brazos de Morfeo. Después de todo este relajo, el **General White** te ayudará en tu propósito. ¿No hubiera sido más fácil hablarle a su celular o mandarle un *mail*?



La búsqueda es tediosa, pero no te preocupes; será uno de los últimos objetivos por cumplir en esta maravillosa historia de Mario.



A simple vista parece que las pantallas son pequeñas, pero en cuanto lo tengas en las manos, notarás que tienen el tamaño ideal para disfrutar tus videojuegos.

¡FIFA en español!

¿En el juego de **FIFA 2005** para GCN, no se puede escuchar el audio en español? Porque me encantaría tenerlo en nuestro idioma.

Luis Daniel Magdalena
Vía correo electrónico

Por desgracia no hay audio en español, sólo en inglés. Lo que sí puedes encontrar son los textos en nuestro idioma; sé que no es lo que muchos quisiéramos, pero esperemos que para la próxima edición sí pongan a un narrador de nuestro país; ¿te imaginas al Perro Bermúdez o a Raúl Orvañanos anunciando los goles de la Selección Nacional? Sería estupendo, ¿no?



¡Hardcore gamer de Pokémon Ruby!

Saludos, **Mario.** Te escribo por que hace tiempo tengo una duda acerca del juego **Pokémon Ruby**, ya que tengo éste y ya llevo más de 870 horas de juego y me pregunto si el reloj tiene algún límite, ya que no me gustaría que cuando marque 999:99 horas se reinicie y pierda todos los avances que llevo; también quisiera saber lo mismo de la versión silver de GBC; espero que me puedas ayudar.

Julián López
Vía correo electrónico

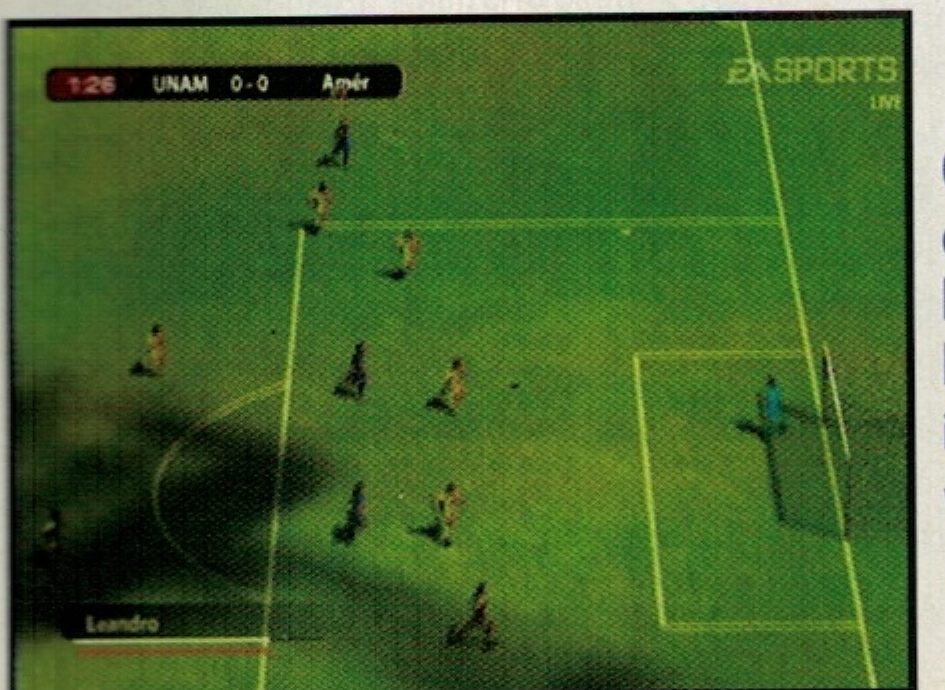
¿870 horas? Vaya, eso sí que es amor por **Pokémon**. Ya hasta te has de haber aprendido el idioma de **Pikachu**; pero no te preocupes: por más que juegues y juegues, el reloj no avanzará más allá del tiempo límite que mencionas; asimismo, no correrás riesgos de perder la información, a menos que la batería del cartucho falle y tengas que reemplazarla. ¡Pika!

El inicio de la revolución

Hola, Club Nintendo, tengo muchas preguntas: ¿los sistemas Revolution y Nintendo DS reemplazarán totalmente al Game Boy Advance SP y Nintendo GameCube? Si es así, ¿Nintendo dejará de hacer juegos de GCN para el 2005? ¿Cuál es el mejor juego de fútbol soccer hecho para el GCN y que ya esté a la venta? Eso es todo lo que quería preguntar; por favor, respondan.

Thomas O'Higgins
Lima, Perú

Qué tal, Tom. Obviamente ,cuando sale un nuevo producto desplaza paulatinamente a su predecesor; lo mismo ocurrió con el NES, SNES, N64 y aunque no muy pronto, también le pasará al Nintendo GameCube y Game Boy Advance. ¿Cuánto tiempo les resta? No se ha dicho oficialmente, pero estamos seguros que el GBA seguirá en el mercado por lo menos un año más y el GameCube un par de años. ¡No te preocupes! Aún faltan bastantes títulos interesantes para ambas plataformas, entre ellos el nuevo **Zelda** para GCN. A nuestro gusto, el mejor título de soccer es **FIFA 2005**; ¡está genial!



Con todas las mejoras en esta edición, EA se lleva las palmas, el dominio del balón es de lo mejor, al igual que los gráficos y variedad de equipos.

¡Hola, **Mario**! ¿Es cierto que volvieron a retrasar el nuevo juego de **Star Fox para** el GCN? ¿Y saldrá algún día un juego de **Code LYOKO**?

Noel González
Vía correo electrónico

Qué tal, mi estimado Noel. Para nada, ya es oficial –por fin- la salida de la próxima aventura de **Fox Mcloud** en el GameCube; la fecha está programada para la segunda semana de marzo, así que ve juntando tus quincenas porque promete ser superior a lo visto en **Dinosaur Planet**. Con respecto a tu otra pregunta, ninguna compañía tiene planeado un juego de esa serie animada, pero no dudamos que pronto THQ o alguna otra tome los derechos y hagan algo interesante. Si nos enteramos, te lo diremos a la brevedad.

LA CARTA DEL MES

Petición en línea

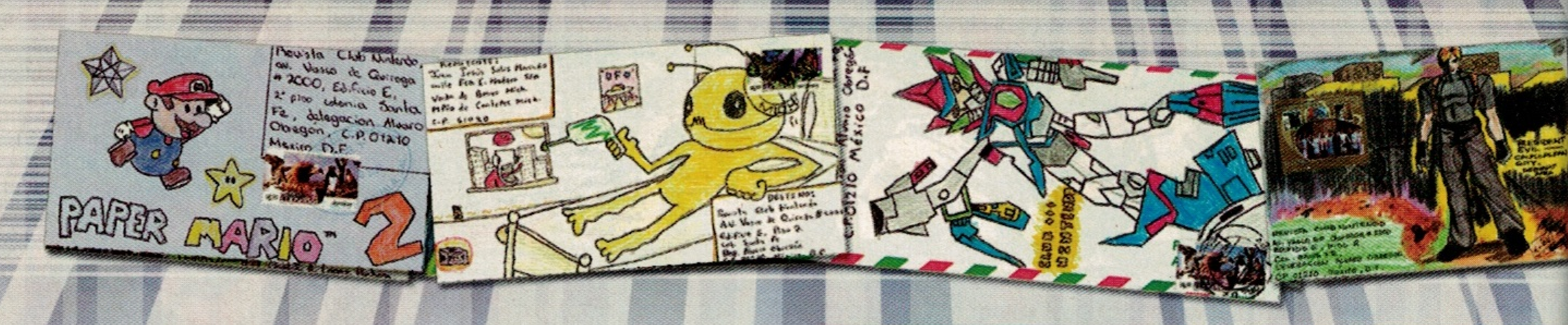
Hola, Mario, de seguro sabes lo ocurrido con Resident Evil 4, pero me pregunto si puedes ayudar con una causa: "Los fans de la Gran N están haciendo una petición online para que los juegos exclusivos de Play Station 2 salgan también en el Nintendo GameCube". Esta es la página: www.petitiononline.com/port2gcn/petition.html

David Cuitun Coronado
Vía correo electrónico

Hace años tenías que ir a las tiendas a comprar tus productos, a la biblioteca para hacer tus tareas o escribir cartas para seguir en contacto con tus amigos; ahora esas tendencias son parte del pasado; con la tecnología del Internet incluso ya no es necesario ir a huelgas o marchas en pro de algo; simplemente te conectas y haces tu "petición en línea". ¿Recuerdas esa frase muy famosa de Alejandro Sanz, donde dijo que si tres millones de personas lo solicitaban, él dejaba de cantar? Pues aquí en la redacción, varios firmamos y no hubo resultados... pero bueno, esperemos que Capcom sea más considerado y tal vez... muy tal vez... haga caso de esta petición. Videojugadores a favor de esta moción, ¡únanse!



Uno de los títulos que quisiéramos ver en el GCN es **Devil May Cry**; ¿a poco tú no?



Phantasy Star Online Episode I & II Plus

¡Qué tal, carnales de Club Nintendo, espero que se la lleven chido! He sido su lector desde los días del legendario NES, pero es la primera vez que escribo. Ahora bien, poseo el gran título **Phantasy Star Online Episode I & II** y me interesó la noticia de que van a relanzar el juego mejorado, pero tengo unas cuantas preguntas al respecto. Por ejemplo: ¿puedo usar la misma memoria del **PSO** original en el **Plus**? ¿La cuenta que tengo para utilizar el juego online se puede usar en este nuevo?

Rodrigo "Roan" Zúñiga
Vía correo electrónico

¡Hola, Roan! Nos da mucho gusto que seas asiduo lector de Club Nintendo. Mira, **Plus** no es más que una expansión de las dos primeras aventuras de **Phantasy Star Online** y obviamente agrega más escenarios de juego, misiones, *items* y minijuegos, además de opciones de compatibilidad con el GBA. Por fortuna sí puedes usar tu misma cuenta de Sega online y los datos de tu *memory card*.

Sega saca su versión corregida y aumentada de **PSO**, para dar gusto a los fans de los juegos *online*.

Yoshi recorrerá nuevos mundos en su nueva aventura portátil. ¡Sácale provecho a la pantalla táctil y disfruta de una maravillosa historia!

Hola, **Mario**, ¿habrá algún juego de **Yoshi** para el GCN o para el Nintendo DS?; es que **Yoshi´s Island** y **Yoshi´s Story** me gustan mucho.

José Sagarraga
Vía correo electrónico

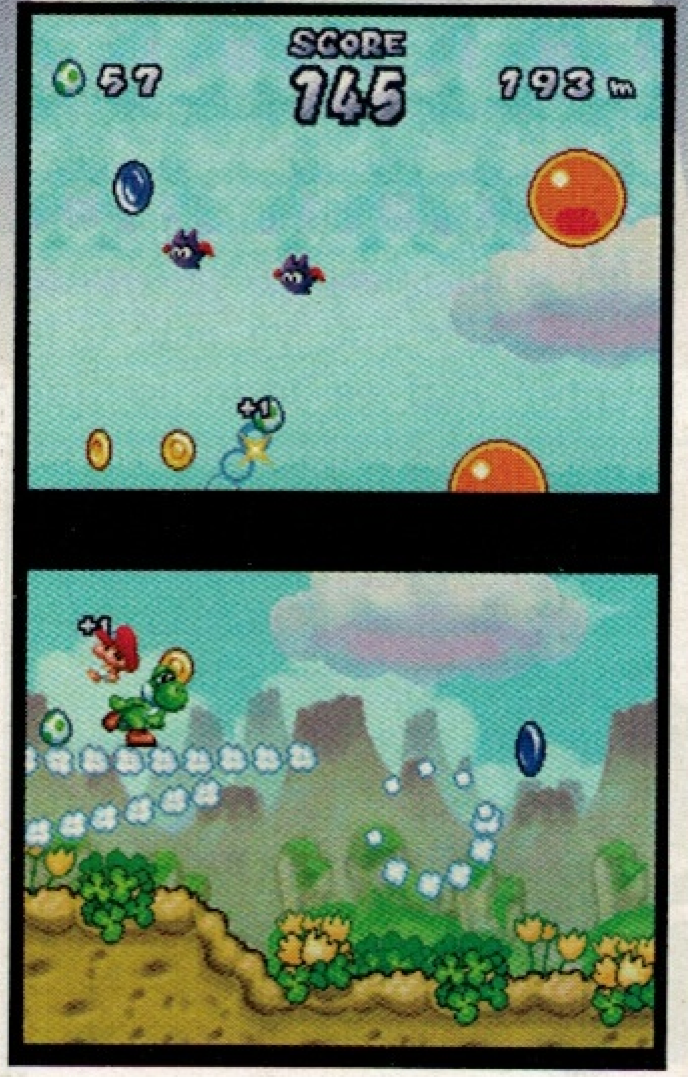
¡Qué tal, Pepe! Para el Nintendo GameCube, ninguno hasta el momento, y para el Nintendo DS tendremos en unos días más el título **Yoshi´s Touch & Go**, un juego muy entretenido que aprovecha las capacidades táctiles del DS y usa escenarios similares a los vistos en **Yoshi Island** de SNES.

Conectividad

Mario, ¿el Nintendo DS tendrá compatibilidad con el Nintendo GameCube?

Diego Bautista
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Diego! Como hemos dicho antes, el DS no será compatible con ninguno de los sistemas de actualidad, pero no te deprimas: por fortuna Nintendo anunció que sí habrá conectividad con el Nintendo Revolution. Esperemos que sea más productiva que la vista en el GBA-GCN, ya que fueron pocos los títulos en usarla.



Punies vs. Jabbies

Hola, amigos de Club Nintendo; les envío este *e-mail* para pedirles que me ayuden con un rollo que tengo con el juego **Paper Mario 2: The Thousand Year Door**. Espero que me pueden ayudar a salir de este enredo: en el capítulo 2, dentro del *Great Tree* hay un sector en el que aparecen 10 **Jabbies** (similares a los zancudos), los cuales atacan a un pseudoaliado de **Mario**, un **Puni** (parece babosa). En fin, al entrar en este lugar, los **Jabbies** empiezan a atacar al **Puni** y terminan venciéndolo, pero he podido llegar a derrotarlos.

Carlos Felipe
Chile

Muy bien, Charly, hay dos habitaciones repletas de Jabbies, una a la izquierda y otra a la derecha. Primero debes ir a la derecha –una vez que hayas juntado 11 **Punies**- y con ventaja numérica, derrotarás a los **Jabbies** sin problemas. Para el otro escuadrón (izquierda), necesitas reunir a los 101 **Punies** o de lo contrario tus enemigos limpiarán el suelo contigo.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas, han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

¡Muchísimas gracias por tus cartas! Recuerda que cada comentario que nos escribes nos sirve de mucho para conocer tus opiniones sobre todas nuestras secciones y en sí, de todo lo que se publica en la revista Club Nintendo;por ello, te invito a que nos sigas escribiendo y mandando tus dibujos para lograr cada vez una mejor revista para ti. ¡Hasta la próxima!

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente; haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento de arte del mes. También puedes escribir por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet: www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Iván Ojeda, Tala, Jalisco.
José Cristian, Puruandiro, Michoacán.
Arturo Cornejo, Cuautla, Morelos.
Ramón Campos, Cd. del Carmen, Campeche.
Roberto Flores, Tonalá, Jalisco.
Jesús Solís, Contepec, Michoacán.
Andrés Hinojosa, México, D.F.
Carlos Labastida, Calpulalpan, Tlaxcala.

El rombo

En el número pasado estuvo aquí.





QHDD...

¿qué hay dentro de...

La evolución de los sistemas portátiles?

Por: Spot

¡Hola, compañeros del control! Heme aquí nuevamente, dispuesto a platicarles un poco acerca de cómo han ido progresando y evolucionando los sistemas portátiles de Nintendo. Ya muchos tendrán en sus manos el excelente Nintendo DS, pero estoy de seguro que algunos no saben cuántos Game Boys hubo anteriormente; así que remontémonos en el pasado y recordemos los inicios de los sistemas que podemos llevar a todos lados desde hace ya muchos años.



Gumpei Yokoi

Si eres un veterano del control, o te gusta profundizar en la cultura de los videojuegos, reconocerás inmediatamente este nombre. Yokoi San (1941-1997) fue uno de los más grandes personajes del mundo de los videojuegos. Este bonachón y singular personaje era un gran visionario que trabajó incansablemente para Nintendo. En 1970 diseñó –por orden del Sr. Yamauchi un accesorio conocido como *Ultra Hand*, que apoyó a la compañía a crecer en el mercado. Más adelante, Gumpei tuvo otra tarea: crear un videojuego portátil, que fuera poco costoso y cómodo para los consumidores. El resultado fue el *Game and Watch*; que se lanzó casi al mismo tiempo que el Nintendo Entertainment System (NES). Hubo muchas versiones de estos populares juegos, algunos con doble pantalla, ¡sí!, justo como el Nintendo DS.











Game Boy - 1988

El clásico, el primero. Conocido cariñosamente como "ladrillo" o "tabique", fue una revolución total en el mercado de los videojuegos. Su pantalla de cristal líquido, la posibilidad de jugar cientos de títulos diferentes, tanto adaptaciones de NES, como otros diseñados específicamente para este sistema, lo hicieron el sistema portátil favorito por muchos años. Su pantalla era monocromática, es decir, en "blanco y negro"; con una tonalidad en verde que le daba un sentimiento de "profundidad" a los juegos. Curiosamente, al prescindir de los colores, era posible ocupar más memoria en el desarrollo de los títulos, y por esta razón pudieron llegar algunos éxitos como **Mortal Kombat**, **King of Fighters 95´** y **Killer Instinct** a este sistema y no al NES. Con el tiempo, salieron algunas versiones en distintos colores con el slogan: "Play it loud".

Virtual Boy - 1994

Yokoi San desarrolló un sistema que no podríamos denominar 100% "portátil" para Nintendo: el Virtual Boy, sistema de 32 bits que utilizaba una tecnología especial y dos pantallas, que veías de manera individual con cada uno de tus ojos; gracias a esto, podías jugar títulos verdaderamente en 3D y experimentar una sensación totalmente nueva. Los gráficos se desplegaban en color rojo; el control tenía dos Pads, para aprovechar las facultades del sistema. Lamentablemente, por su diseño no era posible darle la suficiente publicidad, pues al no poder "desplegar" fotos en 3D, parecía que era un Game Boy en rojo. Además, el hecho de tener que descansar algunos minutos después de un rato de juego, lo hizo menos amigable y muchos pensaron que iba a dañar la vista o algo así. El Virtual Boy fue realmente un gran sistema, pero sus defectos le costaron demasiado caro.

Game Boy Pocket - 1996

El Game Boy monocromático sufrió un cambio radical que lo hizo más popular y accesible que nunca. El GB Pocket tenía las mismas especificaciones, pero su tamaño era considerablemente más pequeño; su pantalla desplegaba un tono café oscuro que hacía más fácil de ver los gráficos, era más liviano y necesitaba menos baterías que su predecesor. Al igual que el original, también se lanzaron algunas versiones en distintos colores para hacerlo más llamativo; incluyendo el transparente.

Game Boy Light - 1997

Este singular sistema sólo fue distribuido para Japón; y era una especie de Game Boy Pocket, pero con luz interna. Es una verdadera lástima que no hayan llegado a nuestro continente, pues los beneficios del GBL valían la pena; podías jugar en la oscuridad absoluta sin problemas; y no te lastimaba la vista como algunos accesorios no oficiales que no eran más que simples focos que iluminaban la pantalla por fuera. Se podría decir que este es el más raro de los Game Boys.

Game Boy Color - 1998

El Game Boy Color apareció en 1998, e incorporaba algunas innovaciones muy buenas al mercado de los sistemas portátiles. Su nombre lo dice todo; podías jugar títulos clásicos con gamas de color muy padres, o bien, los nuevos cartuchos con tecnología avanzada que tenían una gran cantidad de colores; además de que, internamente, el sistema tenía algunos adelantos técnicos que permitían al desarrollador crear juegos más complejos y con nuevas opciones. Tenía también un puerto infrarrojo con el que podías intercambiar información con otros GBC o con el famoso **Pokémon Pikachu**. Esta opción no tuvo el éxito que se esperaba y fue removida del GBA para recortar costos.

Game Boy Advance - 2001

Cuando apareció el Advance, no podíamos creer que pudiéramos jugar algo tan padre en un sistema tan pequeño; además de que su pantalla es más grande que la del GBC, y puedes jugar en "widescreen", incluso los títulos anteriores. Esta novedosa versión tenía cualidades más allá de cualquier portátil conocido, y su librería todavía no ha conocido final. Desde títulos remake de los grades clásicos como **Super Mario Advance** o **Contra Advance**; hasta juegos originales como **Castlevania: Circle of the Moon** y **Golden Sun**, el Game Boy Advance dejó fuera cualquier intento de la competencia por lanzar un portátil.

La historia de los portátiles es muy extensa realmente. También hubo algunas adaptaciones de juegos muy famosos como *Donkey Kong, Zelda, Mario, Tetris* y muchos más; en juegos tipo llavero con forma de Game Boy, en relojes y muchos otros. Recuerda que muchos de estos juegos están disponibles en los títulos *Game and Watch Gallery*.







La evolución de los portátiles en 16 años. Desde el G&W, hasta el moderno Nintendo DS.

Game Boy Advance SP - 2003

El increíble Game Boy Advance se tornó todavía más práctico y versátil. El SP no solamente es muy cómodo por su tamaño y modo de guardar, sino que también trae luz integrada al estilo del Game Boy Light. Y por si fuera poco, incluye una batería recargable, ¡con la que le decías adiós a las pilas para siempre!

Nintendo DS - 2004

El futuro está aquí, y el Nintendo DS no solamente es el sistema portátil más nuevo de Nintendo; está dispuesto a dejar boquiabierta a la competencia con sus innovadoras opciones y el uso de su doble pantalla. Además, nace ya con la más extensa variedad de juegos, pues es compatible con todos los títulos de GB, GBC y GBA.

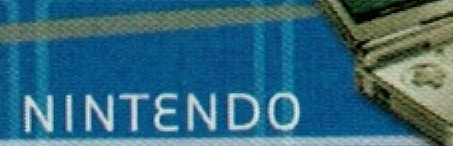
Conclusión

Como verás, no se trata simplemente de ver al Nintendo DS como un gran sistema; tenemos que mirar atrás y ver todo el largo camino que Nintendo ha recorrido para llegar hasta este punto. Hubo algunos tropiezos, pero sin lugar a dudas, siempre ha llevado la batuta y los exitosos sistemas de antaño lo demuestran. Si eres el afortunado poseedor de uno de estos sistemas, valóralo; pues seguramente te guarda muchos gratos recuerdos.

GAMEVISTAZO

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

NINTENDO





Si crees que el maligno hechicero **Vaati** fue derrotado en **TLOZ: Four Swords**, estás equivocado: no sólo no fue vencido, sino que incluso gracias a una misteriosa energía, conocida como *Light Force*, ha liberado cientos de criaturas para invadir **Hyrule**, además de convertir a la princesa **Zelda** en piedra. La única esperanza para el reino es una raza muy especial, la gente *Minish*, personas de tamaño diminuto, que se encargan de mantener la armonía en el mundo; el problema es que no cualquiera los ve, sino sólo los niños, por lo que el padre de **Zelda** envía a Link para que pueda explicarles la situación y juntos venzan a **Vaati** de una vez por todas.

El tamaño no importa

Para cumplir con tu misión, cuentas con la ayuda de un gorro mágico, el cual permite que reduzcas tu tamaño; sólo de esta forma puedes ingresar al pueblo *Minish*; y como debes imaginar, de la misma manera que en **Ocarina of Time** viajabas entre el presente y el futuro, aquí deberás hacerlo entre el mundo normal y el miniatura, para resolver los diferentes acertijos que se te presenten. Además de lo ya mencionado, el gorro tiene vida propia, y cada que te encuentres en problemas te aconsejará sobre cómo superarlos; de cierta manera toma el papel de **Navi** y **Tatl**, las hadas de los juegos de Nintendo 64; aunque no creas que es tan amable como las parientes de **Campanita**, ya que éste tiene un carácter bastante "especial".



El arco, la espada y el escudo

Como en todas las aventuras anteriores, deberás usar varios *items* para progresar en el juego; algunos ya son conocidos por todos, como el boomerang o las bombas; pero también contamos con algunos nuevos; tal es el caso de una especie de jarra que puede expulsar aire a gran velocidad, lo que nos sirve tanto para eliminar enemigos, como para resolver *puzzles*. En títulos anteriores de esta serie para el **Game Boy** restaba un poco de emoción el hecho de que para realizar acciones como nadar o levantar objetos pesados, debías entrar a tu inventario y seleccionar el *item* que te permitía hacerlo; pero en esta ocasión, en el botón R se equipará automáticamente el accesorio que requiramos dependiendo del momento, haciendo que el juego sea más dinámico.



Gráficamente el juego es bastante bueno; los mundos que recorrerás son coloridos, y mantienen el mismo estilo que se manejó en **Wind Waker** para **Nintendo GameCube**, lo que a muchos pudiera no gustarles; pero creemos que para la historia, son ideales. Musicalmente, no tenemos queja; después de todo es un **Zelda** y en ese apartado siempre han sido impecables. Los temas que podremos disfrutar son en su mayoría originales, pero obviamente existen algunos clásicos que no pueden faltar.





¡A salvar al reino!

Los juegos de **Zelda** son memorables, no importando para cuál sistema salgan; las aventuras que vivimos con **Link** las recordamos por siempre, y The **Minish Cap** no es la excepción. Simplemente juégalo y coincidirás con nosotros.







Ya no es profesional, pero sigue siendo el mejor

Hace un año, la serie de juegos inspirados por Tony Hawk dio un giro de 360 grados en cuanto a Gameplay (quizá, por el retiro del profesionalismo de su estrella) cambio que le hizo muy bien, debido a que estaba cayendo en lo monótono. De entre las mejoras destacaba que ya podías bajarte de la patineta, para así explorar los niveles a pie, pero lo más interesante era el modo de historia; en el cual debías enfrentar a otros patinadores para dejar bien claro quien era el amo de la patineta.

Elige tu equipo para la gira mundial

En esta ocasión, el modo de historia ha mejorado bastante, ya no enfrentarás sólo a Skates locales, sino que ahora podrás irte de gira por varios países del mundo, como Estados Unidos y España, demostrando tus habilidades para que poco a poco te ganes el respeto de la prensa internacional. Al principio tendrás la posibilidad de elegir de entre varios equipos de patinadores para unirte a uno. Todos los equipos tienen un líder, de entre los cuales. Obviamente encontramos a Tony Hawk, pero no es el único personaje famoso dentro del juego, también encontramos a otros que no tienen nada que ver con las patinetas, como Ben Franklin.



Busca a las estrellas

En cada nivel del juego, se esconden 2 patinadores, por lo que debes explorar muy bien los niveles, para poder retarlos, lo cual no será nada sencillo, pero cuando lo logres tendrás acceso a estos personajes. Un detalle que nos gustó mucho es que cada patinador tiene un estilo propio, es decir sus propios movimientos con lo que el juego gana bastante en originalidad pero al mismo tiempo en reto, por que deberás desarrollar una estrategia única para vencer a cada patinador. Lo más común al momento de enfrentar a estos personajes, será el realizar los mismos trucos que ellos, así que debes estar muy aten-





El ultimo raspón

Activision se ha esforzado bastante por brindarnos un buen juego de patinetas, y lo han logrado. Quizá no pasará a la historia como una obra maestra, pero si nos mantendrá entretenidos por un buen rato, sobre todo mientras dominamos todas las acrobacias. Si ya estas cansado de las aventuras o las peleas y buscas un título divertido

Nuevos movimientos por aprender

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

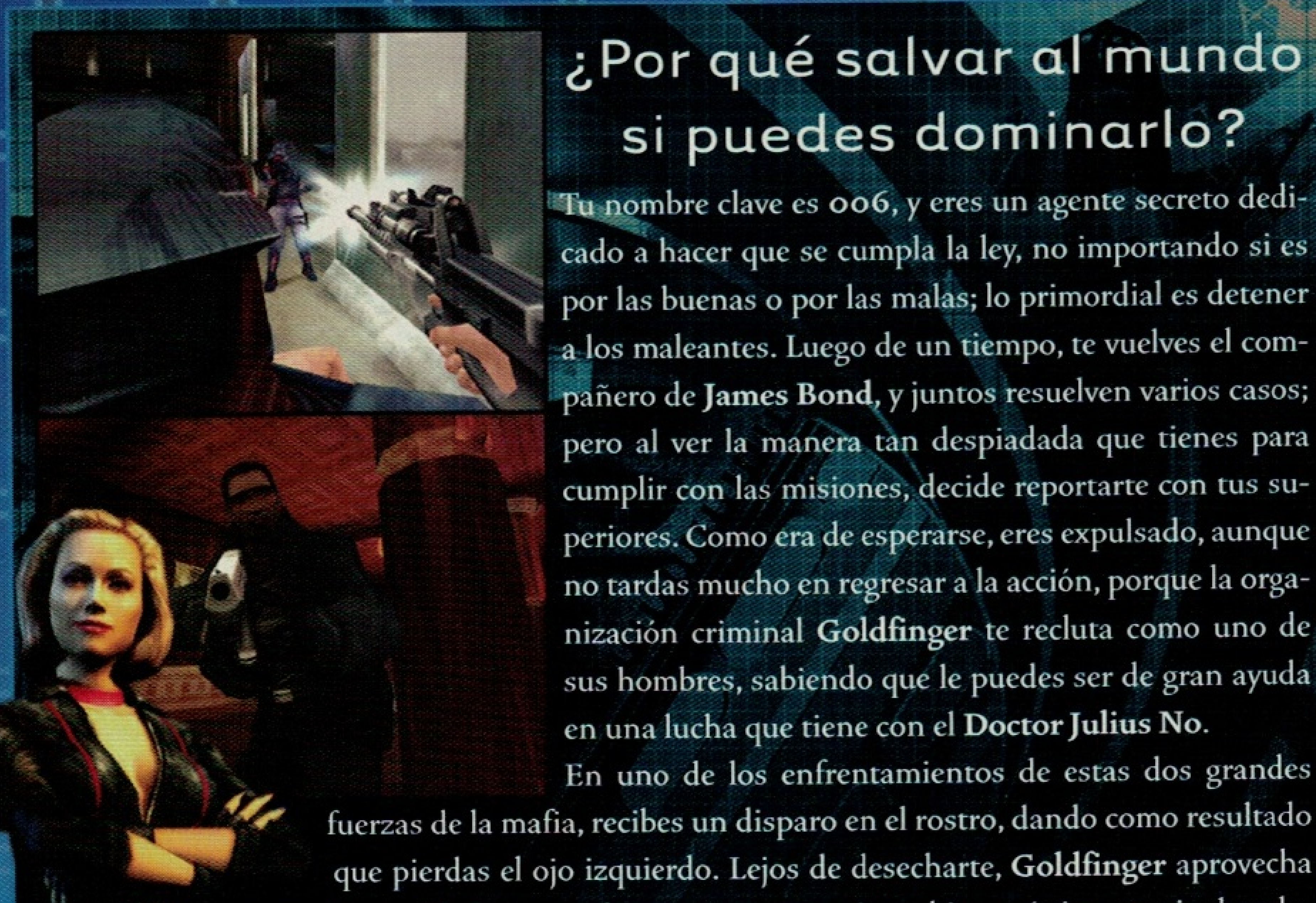
Como es normal, el juego incluye bastantes acrobacias, desde las más básicas como el olie hasta las más complicadas como el 360, pero esta vez no te será tan complicado realizarlas, gracias a que el juego usa el ya tan "choteado" Bullet Time, como ya debes saber, esta opción te permite alentar la acción, para que puedas marcar los movimientos de una manera más precisa. Siendo sinceros esta opción le resta dinamismo y acción, misma que no debe faltar nunca en un título de patine-



GOLDEN EYE: ROGUE AGENT

ELECTRONIC ARTS

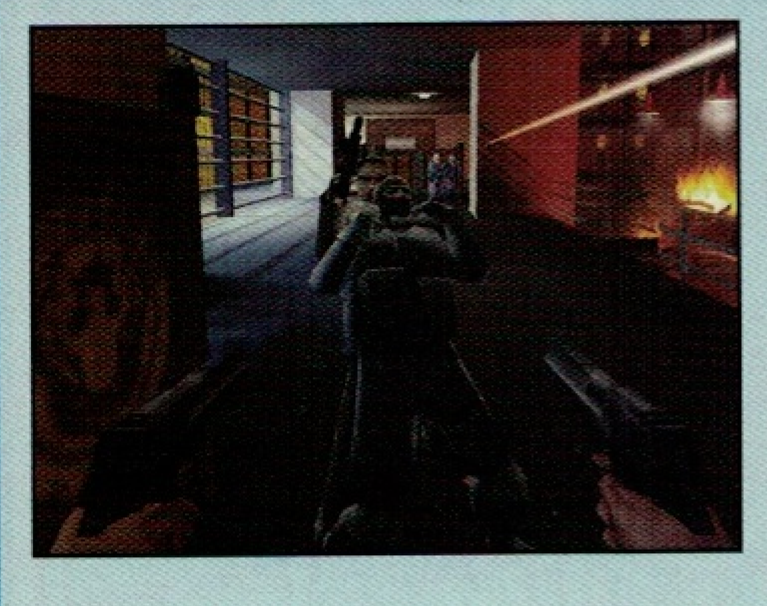




¿Por qué salvar al mundo si puedes dominarlo?

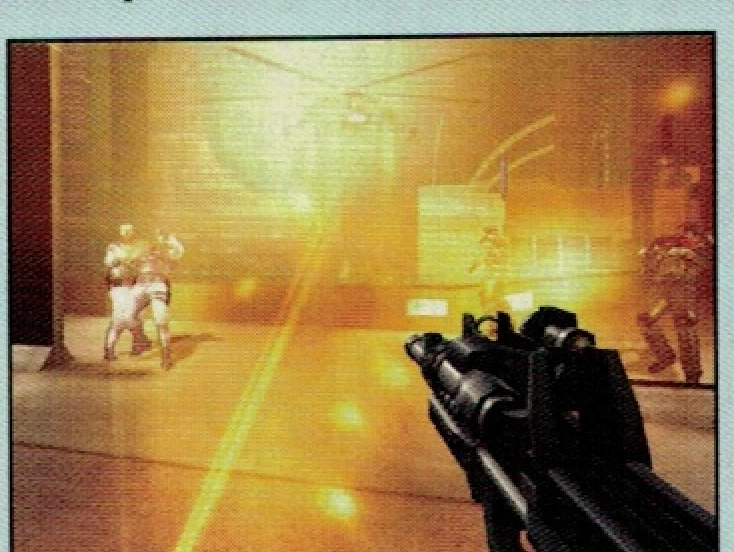
Tu nombre clave es 006, y eres un agente secreto dedicado a hacer que se cumpla la ley, no importando si es por las buenas o por las malas; lo primordial es detener a los maleantes. Luego de un tiempo, te vuelves el compañero de **James Bond**, y juntos resuelven varios casos; pero al ver la manera tan despiadada que tienes para cumplir con las misiones, decide reportarte con tus superiores. Como era de esperarse, eres expulsado, aunque no tardas mucho en regresar a la acción, porque la organización criminal **Goldfinger** te recluta como uno de sus hombres, sabiendo que le puedes ser de gran ayuda en una lucha que tiene con el **Doctor Julius No**.

En uno de los enfrentamientos de estas dos grandes fuerzas de la mafia, recibes un disparo en el rostro, dando como resultado que pierdas el ojo izquierdo. Lejos de desecharte, **Goldfinger** aprovecha esta oportunidad para probar en ti un mecanismo biomecánico, un ojo dorado, el cual te otorga poderes especiales que te ayudarán a vengarte del **Dr. Julius No**.



Mientras más cruel, mejor

Pasando a lo que es el juego, te podemos decir que es violento, pero no sólo por el hecho de contar con armas que te permiten terminar con tus enemigos de muchas formas (eso lo tienen todos los títulos del género), sino también por los eventos a lo largo de la historia, en los que debes demostrar qué tan cruel eres; por ejemplo: supongamos que en cierto momento estás a punto de morir, pero alguien te ayuda y te salva la vida; más adelante, el enemigo toma como rehén a tu "salvador" y pide que tires tu arma o liquidarán a tu compañero; ¿qué harías? Lo más correcto sería arrojarla, entregarte y después buscar la forma de escapar juntos, ¿no? Pues eso sería lo justo, pero no lo más práctico, así que la única salida que te queda es eliminar tú mismo a tu compañero y de paso al enemigo que lo tomó, disparándoles a ambos. Varias situaciones como ésta encontrarás en todo el juego, y mientras más despiadado seas, más "puntos de maldad" obtendrás, los cuales puedes cambiar por armas o escenarios ocultos.





Todos contra todos

Para el modo *Multiplayer* se han diseñado quince arenas especiales, en las que podemos competir o colaborar con tres amigos más, en juegos clásicos como capturar la bandera o *deathmatch*, utilizando todas las armas que encuentras en el modo de historia. Los escenarios están diseñados de tal forma que en ninguna parte te hallas 100% seguro, por lo que debes estar en constante movimiento para evitar ser eliminado.

El ojo dorado

Tu nuevo implante no sólo sirvió para que recobraras la visión, sino que también te permite manejar campos magnéticos, con lo que puedes manipular objetos y personas a distancia, como si tuvieras poderes psíquicos. Esto es muy útil, ya que, por ejemplo, puedes alzar a un enemigo y arrojarlo contra un muro o mejor (o peor) aun, puedes elevarlo y en el aire eliminarlo con un disparo de tu *bazooka*. Para evitar que abuses del poder de tu ojo, éste estará restringido por medio de una barra de energía, así que procura usarlo sólo cuando sea necesario, pues de lo contrario te puedes meter en problemas para terminar alguna misión.



La maldad no tiene fin

Golden Eye: Rogue Agent es un título excelente. EA se esforzó bastante para brindarnos una aventura distinta, y lo logró. La historia no te permitirá despegarte del juego un solo instante sino hasta terminarlo; pero, eso sí, también te hará sufrir bastante. Lo recomendamos no sólo para los *fans* del género o de **James Bond**, sino incluso para todos los que saben disfrutar de un buen juego. Y es que **GE:RA** no debe faltar en tu carta a los Reyes Magos.



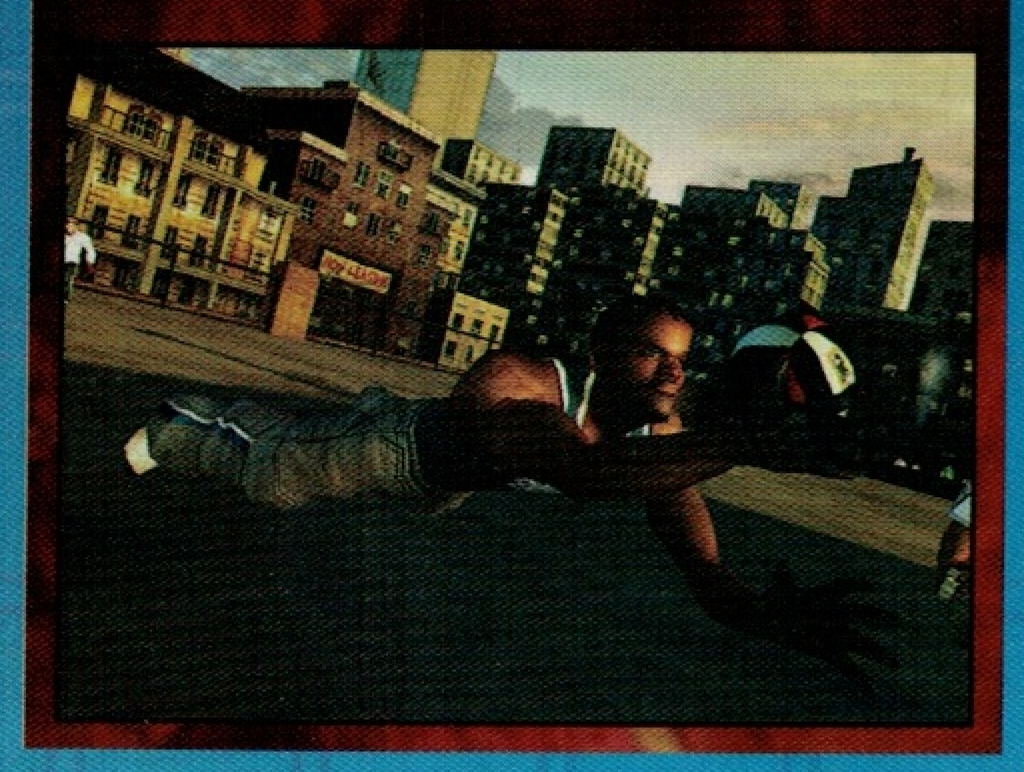
NFL STREET 2

ELECTRONIC ARTS



¡Bolita, por favor!

Nada se compara con jugar fútbol americano en la calle con tus amigos, ¿verdad? La emoción de taclear a tus rivales, de marcar la anotación del triunfo... nada se le asemeja; aunque también, en ocasiones, el balón terminaba dentro de la casa de algún vecino, y no te lo regresaron o -peor aún- tenías que hacer una cooperación entre tus amigos para pagar un cristal que por error rompieron. En fin, para evitar estos incidentes, qué mejor que hacerlo sin salir de casa con **NFL Street 2** en tu **Nintendo GameCube**.



Adrenalina al máximo

Si no jugaste la primera versión de este título, déjanos comentarte de qué se trata. Los partidos no se realizan en estadios, sino en la calle, y las reglas no existen; de tal manera que los encuentros son muy emocionantes. Puedes estrellar a tu rival contra la pared, alguna reja o -lo mejor- ¡contra otro de sus compañeros! Pero estos elementos del "terreno de juego" te sirven para muchas otras cosas; por ejemplo, puedes impulsarte en alguna caja o en pilares para pasar a tus marcadores; sólo utiliza tu imaginación y destreza para sacar la mayor ventaja posible al escenario.

El librito dice...

La estrategia siempre es importante; aun en este tipo de juegos extremos, nunca debes dar ventajas a tu oponente. Lo anterior lo saben muy bien en EA, por lo que han incluido cientos de jugadas tanto a la ofensiva como a la defensiva; así, dependiendo de tu situación en el encuentro, podrás arriesgar cuando lo requieras o ser más precavido. Cuando juegues contra el CPU, debes tomar esto muy en cuenta, porque la inteligencia artificial ha sido mejorada a tal grado que en ocasiones creerás que te están leyendo la mente.



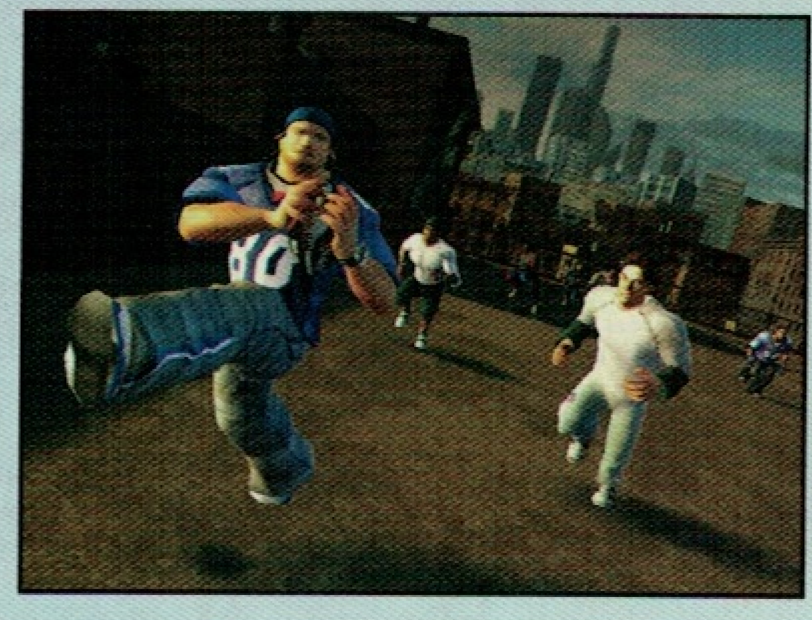
¡Gana el campeonato!

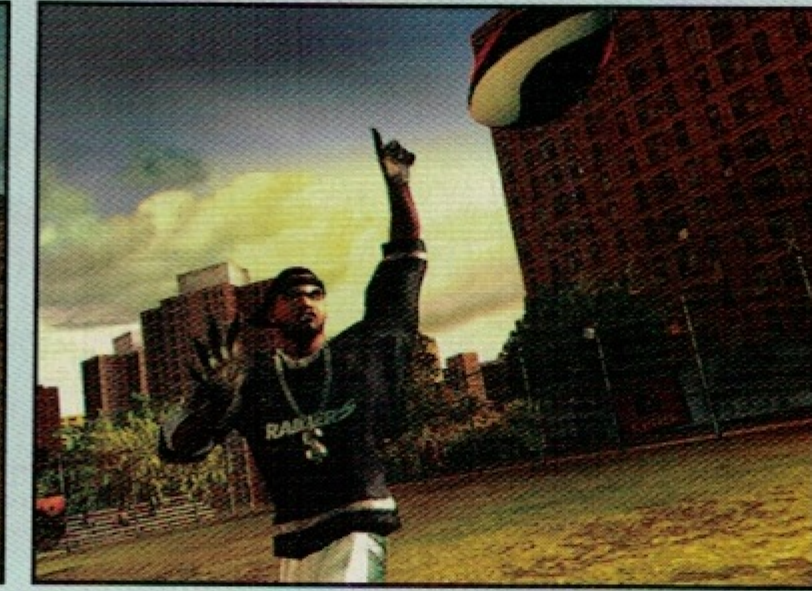


A diferencia de la primera versión, ahora contamos con una opción que nos permite crear un equipo completo. Así es: podemos elegir desde el uniforme hasta el barrio donde seremos locales. Lo más impresionante de esta opción es el editor de rostros: con decir que puedes elegir si tu jugador usará algún tipo de *piercing*, o hasta el color de los ojos; el editor es muy parecido al que se utilizó en **Tiger Woods** o en **FIFA 2005**, el cual ha recibido el nombre de DNA EA. Conforme ganes partidos, tu equipo mejorará su reputación y obtendrás más dinero, que puedes utilizar para comprar mejores uniformes. Si alguno de los jugadores que creaste es muy bueno, podrás importarlo a **Madden NFL 2006**.

¡El último que anote, gana!

Sabemos que a muchos de ustedes no les gusta tanto el fútbol americano, por lo que quizá estén un poco renuentes ante **NFL Street 2**. Sin embargo, estamos seguros que si le das una oportunidad, no te defraudará, sino al contrario: no podrás dejar de jugarlo; y si lo haces con cuatro amigos más, ¡es la locura!





Now Loading...

Quizá muchos de ustedes no lo sepan, pero en 1982 se creó la primera película recreada por computadora. Nos referimos a **Tron**, una cinta con trama futurista bastante interesante, que planteaba la existencia de un mundo dentro de las computadoras. Ésta no sólo sirvió para demostrar los avances tecnológicos de aquellos años, ya que también de cierta manera marcó el inicio de la unión entre el cine y los videojuegos. Por lo que sabemos, en unos cuantos años **Disney** lanzará un *remake* de esta cinta con gráficos CGI; pero si tienes la oportunidad de ver la original, no lo pienses dos veces, pues es todo un clásico.





Hackeando el sistema

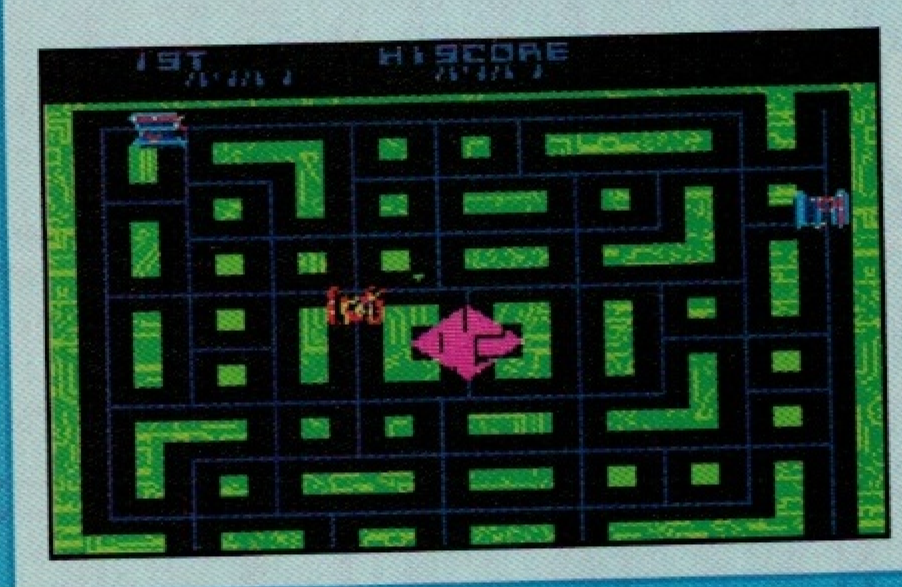




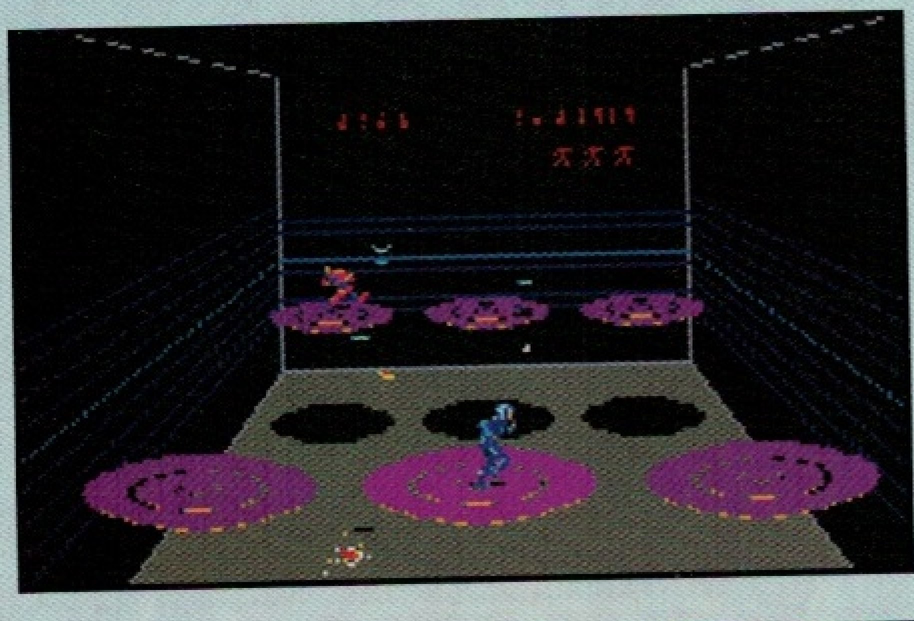
Para que te vayas empapando del concepto de **Tron**, *Digital Eclipse* ha desarrollado **Tron 2.0: Killer APP**, el cual aunque no maneja la misma historia de la película, sí lo hace con la temática. En la historia del juego, un virus ha infectado todo un sistema, por lo que se envía a los mejores programas/pilotos (PP) para exterminarlos. Para cumplir tu misión, puedes elegir de entre dos personajes, siendo costumbre que cada uno cuente con habilidades distintas, las cuales cambian por completo el tipo de juego. Los nombres de los PP son Tron y Mercury (el cual, por cierto, tiene la voz de Rebecca Romijn-Stamos).

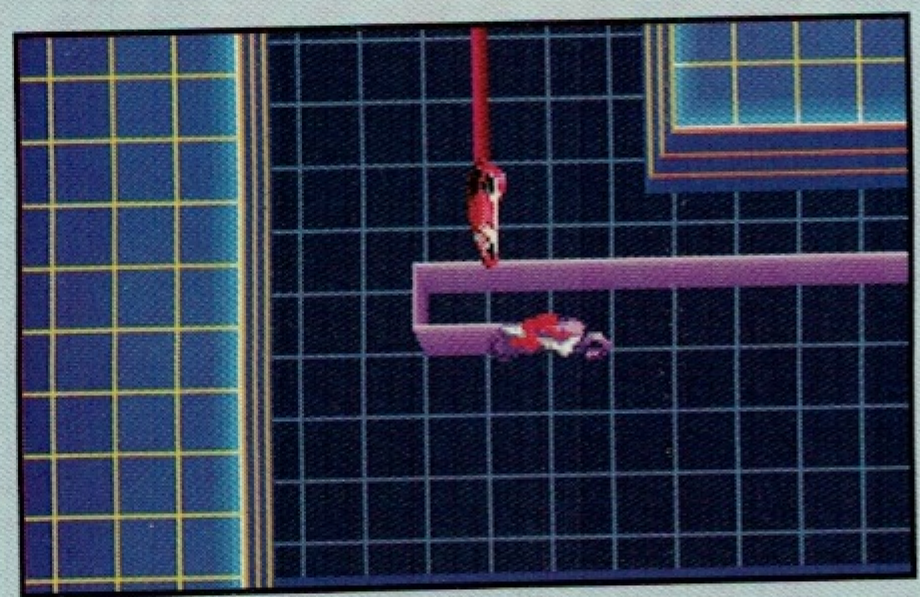
Busca, encuentra y elimina

El modo de juego no es nada del otro mundo: debes recorrer los diversos niveles y deshacerte de todos los virus; y una vez que hayas completado este objetivo, accederás al siguiente nivel. Dentro de las misiones te encontrarás con programas como *Antivirus* o *Firewalls*, que no son más que aplicaciones que protegen al sistema principal de todo *software* ajeno al mismo. Si leíste bien todo, debes cuidarte muy bien a la hora de *hackear* puertas o procesadores, ya que si te detectan, enviarán a una especie de robots, los cuales son difíciles de vencer.









Características especiales

Para que no te aburras fácilmente del juego, incluye varios minijuegos en los que pueden participar hasta cuatro personas, por medio del cable Link, además de que cada uno debe contar con un cartucho; pero valen bastante la pena, sobre todo donde simulan una carrera en motos (escena típica de la película) en un mundo formado por varias líneas, conocido en términos computacionales como *wireframe*. Por si lo anterior se te hiciera poco, como *bonus* se han incluido dos juegos más de este concepto: nos referimos a **Tron** y **Discs of Tron**.

Formateando...

El juego es entretenido; pero si no eres fan de la película o no tienes amigos con quiénes jugarlo, te puede aburrir pronto, por lo que nosotros te sugerimos que primero lo pidas prestado antes de comprarlo, ya que es de esos juegos que amas u odias.





Reúne toda tu fuerza para el descenso final...



EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Cartoon Violence

The Pit of 100 Trials

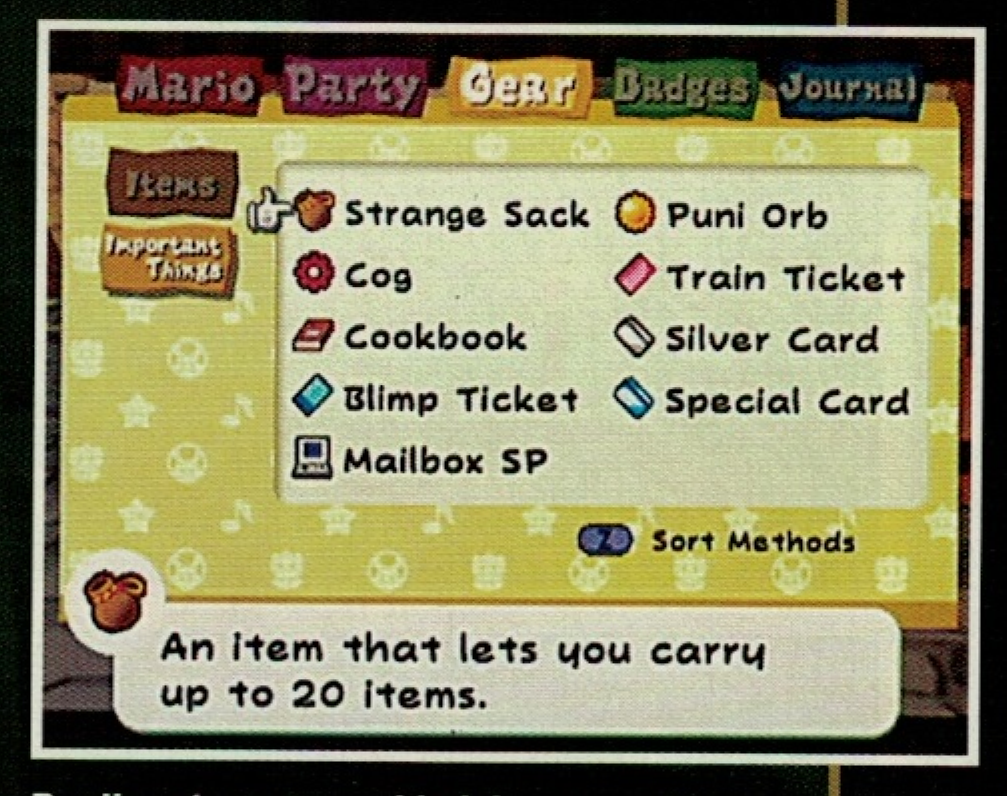
Nuestra última parte de la guía de **Paper Mario: The Thousand-Year Door** (ver número anterior), es esencial por si quieres conquistar el peligroso *Pit of the 100 Trials.* Sólo los más temerarios son candidatos para el trabajo, ya que requiere de mucha habilidad y coraje para resolverse. Deja esta misión para el final –completa antes la historia principal y las misiones del *Trouble Center*–.

Un cuarto sin vista

Si la atmósfera oscura del calabozo subterráneo no hace que tiembles sobre tus botas, la horda de criaturas lo hará. Entra en la cámara principal bajo tu propio riesgo; no hay forma de regresar en la mayoría de los niveles.



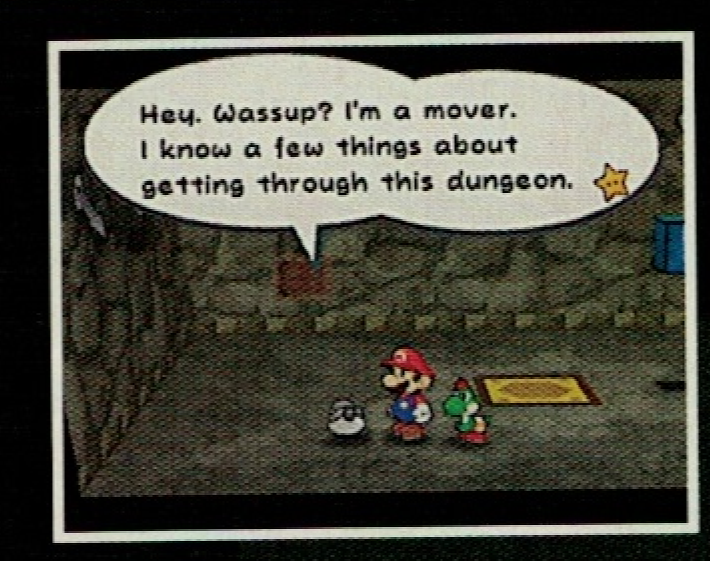
Lleva contigo algunos *Ultra Shrooms, Life Shrooms, Boo's Sheets* y otros que regeneren tus *Flower Points* y úsalos sólo cuando sea absolutamente necesario; éstos te proporcionarán fuerza contra el último jefe, **Bonetail**. Organiza tu inventario con lujo de detalle. Cada *slot* es preciado en los niveles finales.



Duplicarás tu capacidad de cargar *items* con el *Strange Sack*, mismo que encontrarás en el nivel 50 del pozo. Si gustas, regresa a la superficie, salva y compra nuevas provisiones antes de continuar.

Vendedor de piso en piso

Tus amigos están lejos de este siniestro lugar, pero encontrarás algunos personajes que te ayudarán en el descenso. Si das con el vendedor de *items*, o al pequeño **Puni**, considera usar sus servicios de vez en cuando.



Por unas cuantas monedas, el Puni te transportará de dos a cinco niveles abajo, o de regreso al principio del pozo. También puedes retornar vía *warp* cada 10 pisos.



Salva el juego antes de entrar en el pozo y lleva tanto dinero como te permitan tus bolsillos. De vez en cuando te encontrarás a un comerciante que patrulla el lugar en busca de compradores. Aprovecha la oportunidad para checar tu inventario y si tienes el dinero, compra *items* para recuperar los que hayas perdido en el trayecto. Entre más desciendas, más altos serán los costos de los productos.

Cofres de tesoro

En cada décimo piso, encontrarás un cofre de tesoro que contiene un *item* de gran valor. A tu derecha está la lista de todas las riquezas del misterioso pozo.

PISO	ITEM	PISO	ITEM
10	SLEEPY STOMP BADGE	60	DOUBLE DIP BADGE
20	FIRE DRIVE BADGE	70	DOUBLE DIP P BADGE
30	ZAP TAP BADGE	80	BUMP ATTACK BADGE
40	PITY FLOWER BADGE	90	LUCKY DAY BADGE
50	STRANGE SACK	100	RETURN POSTAGE BADGE

Un panal de escoria y vileza

La mayoría de tus villanos favoritos se aparecerán a lo largo de tu camino, y ellos traerán a nuevos amigos para enfrentarte. Consulta la lista de la derecha para ubicarlos. Algunos no los verás en ningún otro lado.



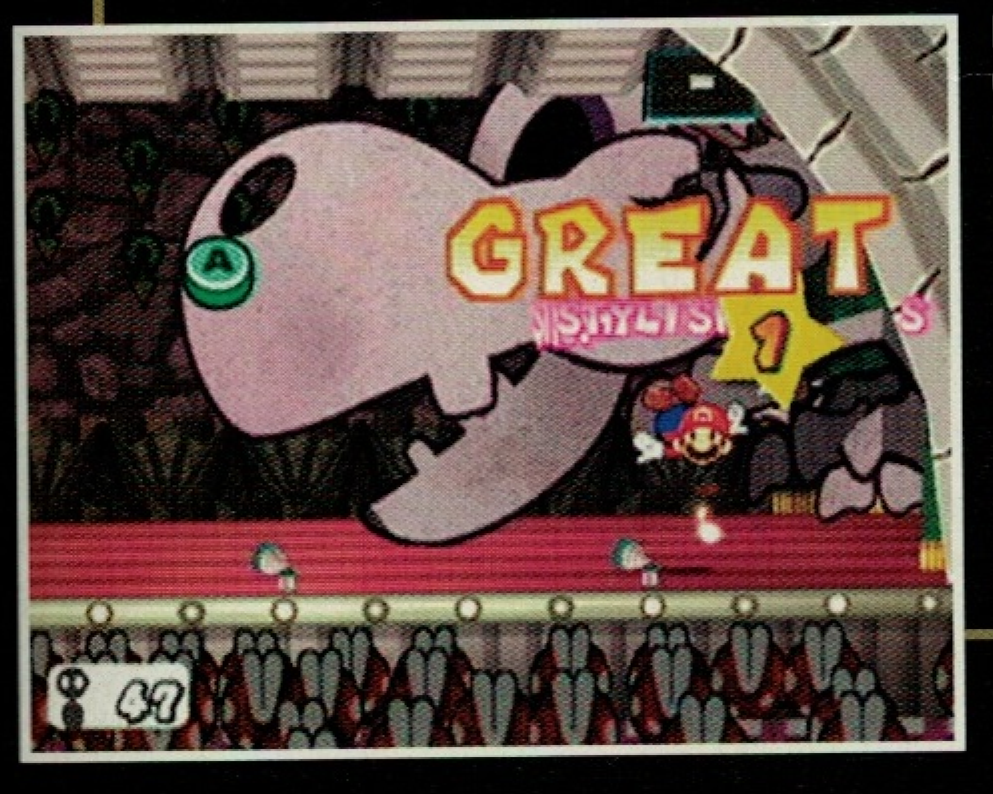
Naturalmente, las cosas se complicarán en cuanto más te aproximes al fondo. Si ya terminaste la historia principal y resolviste todos los asuntos en el *Trouble Center*, no tendrás ningún problema en cruzar los primeros 60 pisos —especialmente si pasaste el nivel 30 de experiencia—. Concéntrate en eliminar a los enemigos fuertes primero, para que no te causen problema. Si tu nivel de estrellas te lo permite, regenera tu energía o de lo contrario estarás a unos pasos de conseguir un pase sin retorno al más allá.

ENEMIGO	HP	ATK	DEF
ARANTULA	16	7	0
BOB-ULK	10	4	2
DARK BRISTLE	8	8	4
ELITE WIZZERD	12	8	5
PIRANHA PLANT	15	9	0
POISON PUFF	15	8	0
SPIKY GLOOMBA	7	4	0
SPUNIA	12	7	2
SWAMPIRE	20	6	0

Bonetail

HP	ATK	DEF
200	8	2

Checa tu selección de *badges* y activa sólo los que creas necesarios para esta gran batalla. ¡La gran sorpresa del nivel 100 es **Bonetail**, un dragón de gran poder!



En este punto, tu nivel de poder y defensa será lo suficientemente elevado para tomar las cosas con calma. Simplemente ataca con todo tu poder sin limitar el uso de *FP* y cuando **Bonetail** use sus mejores poderes, llama a **Vivian** para que te esconda en las sombras y evites el daño.

Sólo los fuertes Sobreviven

Recuerda mantener al público contento para elevar la cantidad de estrellas que ganes después de cada turno; usarás varios poderes especiales durante esta maratónica batalla. Aunque **Bonetail** tiene algunos trucos para ti, pronto se colapsará como una casa hecha de naipes.



¿QuiénEres?
XII
XII
IX
III
IX
III
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE SP

MARIO PARTY® 6

La diversión regresa

Los juegos de tablero no son nada nuevo; en el NES tuvimos muchos y muy buenos como "**Anticipation**", que nos dieron horas de sana diversión. Pero no cabe duda que desde la aparición del primer **Mario Party** en el Nintendo 64, ningún otro juego de este género nos ha entretenido tanto. Con el tiempo, hemos visto una y otra versión más de este singular juego; cada una mejor que la anterior; y por fin, ha llegado a nuestras manos la sexta entrega de las andanzas de Mario y sus amigos, para que compitamos con nuestros cuates y familiares en intensos minijuegos para todas las edades.

Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Hudson Soft.
Categoría: tablero.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-4 simultáneos.





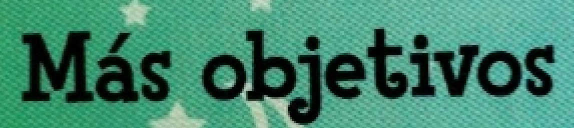
Una historia de día y de noche

En el modo de historia, **Brighton** y **Twila** –conocidos como el sol y la luna, respectivamente- tienen una discusión acerca de cuál es más impresionante. **Mario** y sus amigos deberán arreglar esta disputa y hacer que el orden vuelva al cosmos. Con este concepto, puedes darte una idea de los cambios de horario que se manejarán durante las partidas; por lo que hay que estar muy alerta para no trasnocharte.

Tus personajes favoritos al ataque

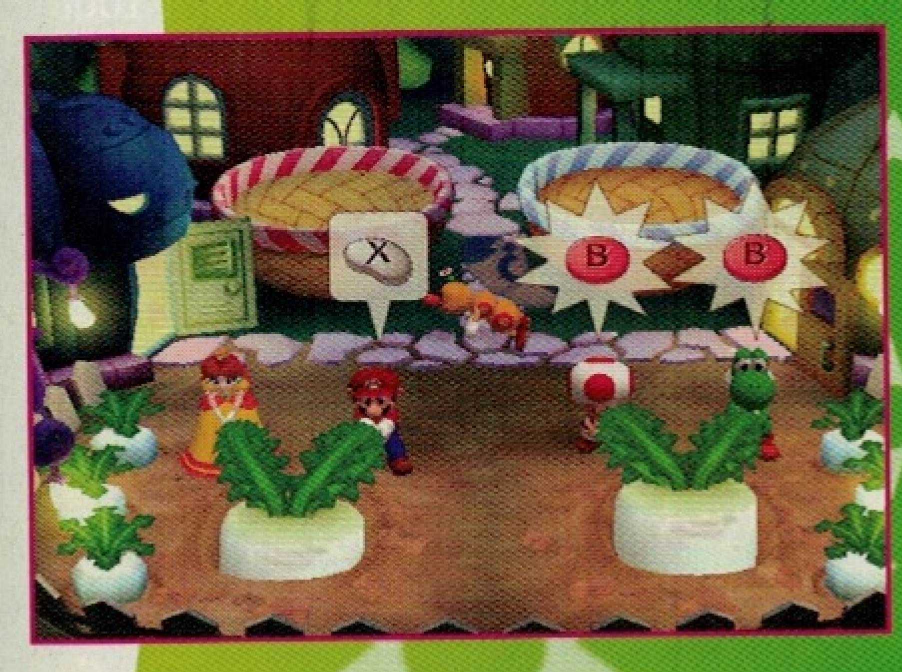
Todos sabemos que el plomero bigotón es muy famoso; pero no solamente **Mario** tiene su encanto; otros personajes también entrarán a la acción en estas divertidas competencias, como **Luigi, Peach, Yoshi, Daisy, Wario, Waluigi, Boo, Koopa Kid, Bowser, Donkey Kong y Toad.** ¡Elige al que más te agrade y demuestra quién es el mejor participante de **Mario Party 6**!





¿Nuevo en Mario Party? ¡No te preocupes!

Si no has tenido oportunidad de jugar alguna de las versiones anteriores y te preguntas de qué se trata este juego, te podemos decir que es básicamente uno de tablero, en el que los participantes arrojan el dado para determinar el número de casillas que van a avanzar. Cuando todos los jugadores han tirado, se inicia un minijuego; el que gane obtiene monedas, y éstas sirven para comprar estrellas. Al final del juego, quien tenga el mayor número de estrellas gana. Pero, obviamente, MP va más allá de esto, pues hay eventos especiales, *items*, robo de monedas y estrellas, y muchos elementos más que pueden cambiar drásticamente el curso del juego.



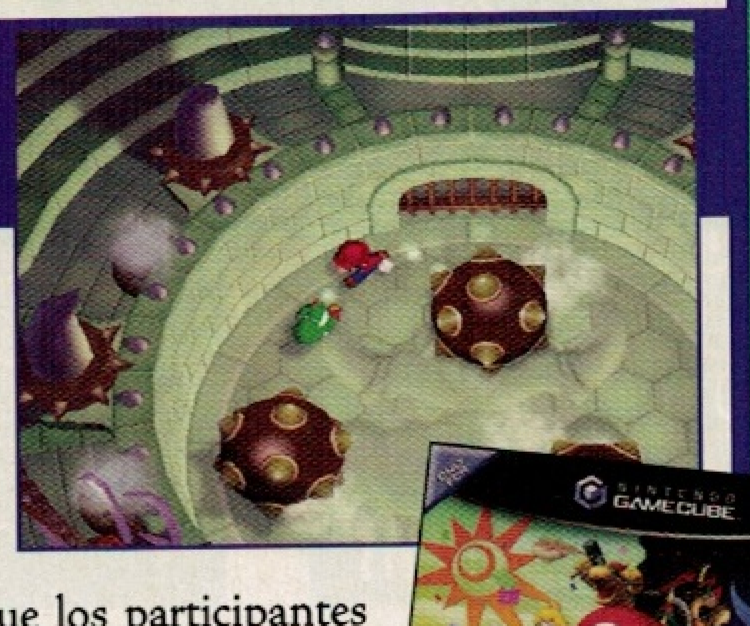


Más objetivos

Básicamente, como ya te dijimos, el que tiene más estrellas gana, ¿Pero qué tal si el tablero requiere que realices otro tipo distinto de misión? Ahí es donde radica la diversión de **Mario Party 6**, pues en ocasiones deberás completar ciertos objetivos específicos para poder ganarle a tus oponentes. A veces no habrá estrellas en el tablero; por lo que tendrás que robárselas a tus contrincantes en distintas actividades y de varias maneras; todo con tal de ganar.



¿Quién tiene la última palabra? ¡El del micrófono!



Lo mejor de **Mario Party 6** es que incluye un micrófono exclusivo para el Nintendo GameCube, con el que podrás interactuar verbalmente con tu personaje para darle direcciones y que realice alguna acción específica durante el juego. También tiene un modo de trivias, muy al estilo de los concursos de la televisión, en el que los participantes deberán responder ciertas preguntas por turnos. Aunque no es la primera ocasión en que un periférico de este tipo es usado en algún sistema de Nintendo, sí le da un enfoque totalmente distinto a la serie de **Mario Party**.

Más minijuegos que nunca

En cada nuevo título de MP se incrementan los minijuegos; y esta sexta versión no es la excepción ya que viene con más que ninguna otra. Ahora tendrás más de 75 minijuegos totalmente nuevos, de los cuales muchos usan el micrófono para controlar las acciones. Conforme vayas progresando en tus competencias, irás abriendo más y más minijuegos distintos, que podrás checar en los demás modos que vienen incluidos. Además mantiene muchos de los eventos favoritos de los fans de la franquicia.



Seis tableros

Mario Party 6 presenta seis tableros totalmente interactivos; con muchos eventos que dan un giro a las acciones conforme vayas jugando en ellos. Cada uno de los escenarios tiene un tema diferente y, por lo tanto, diversos elementos y casillas para determinar los turnos y orden de los minijuegos.





¿Qué hora es?

Además del micrófono, en MP6 tienes una innovación más emocionante, pues el sistema de día y de noche hace que ciertos eventos se activen. Por ejemplo, los tableros cambian completamente entre horarios para darle más reto. Los eventos también cambian, y algunos personajes clave que estaban ocultos, aparecerán para que puedas interactuar con ellos, así como algunos minijuegos que estarán disponibles según sea de día o de noche.



Interacción más dinámica

Para ser sinceros, la versión de **Mario Party 4**, que salió para el GCN, tenía muchos momentos en los que se necesitaban cargar los elementos. A pesar de que estamos hablando de unos cuantos segundos, en el mundo de los videojuegos puede ser demasiado. Afortunadamente, en MP5 corrigieron esta pequeña deficiencia y había más rapidez en todos los aspectos. Ahora en el sexto juego tenemos mucho menos tiempo entre turnos; hay una significante mejora para que haya más fluidez entre eventos, haciendo que disfrutes más el juego en sí, y no te deses-



Reúne a tus amigos y familia para la fiesta

Como ya es costumbre, Nintendo nos trae un juego más que es apto para todo público, y además es muy divertido y fácil de aprender a jugar. No podemos dejar de recomendar **Mario Party 6**, hayas o no jugado las versiones anteriores. Si te gusta invitar a tus amigos el fin de semana, o quieres pasar un rato agradable con tu familia, no dudes en jugarlo; no te arrepentirás.





Ranking

Crow

Cada **Mario Party** significa largos ratos de competencia individual o contra tus amigos, que en este caso se convertirán en tus acérrimos rivales que protegerán sus estrellas a toda costa. Más que nada, MP6 es una actualización que muestra nuevos minijuegos y conceptos adicionales como el micrófono que, por cierto, viene incluido. Sin duda es un excelente título para las pachangas, pero no del todo si lo juegas individualmente. El punto malo es que no hay ningún tipo de conexión con el GBA.

8.0

Panteón

Mario Party es uno de esos juegos que no pueden faltar en tu colección; son divertidos, unen a la familia y amigos, además de que origina situaciones muy jocosas. Una vez más, queda demostrado que un buen juego no necesita una gran historia, gráficos impresionantes o mucha violencia; lo principal es la diversión, y en **Mario Party 6** tendrás para estar día y noche jugando, literalmente. Aun si lo juegas tú solo, te divertirás muchísimo con el modo de historia.

10

Master

Siempre he disfrutado de los **Mario Party**, desde el Nintendo 64 hasta los de Nintendo GameCube, y nunca me han defraudado. Lo que más destaco de esta serie es que logra unir no sólo a los amigos, sino incluso a toda la familia; los puede jugar tanto la mamá, y el papá como los abuelitos, sin ningún problema, y todos se divierten igual. La incorporación del micrófono en esta sexta versión quizá no es tan buena como hubiéramos querido, pero aun así lo recomiendo bastante. ¡No podrás dejar de jugarlo!

10

1 — 10

CN AWARDS 2004

¡Llegó la hora de elegir a los mayores exponentes del 2004! Y ahora tú serás parte de los jueces para definir a los ganadores, ya sea por sus gráficos, historia o personajes. La única forma en la que podrás votar es a tráves de nuestra página de Internet (www.nintendo.com.mx), donde encontrarás todas las categorías y sus respectivos candidatos. Las votaciones estarán disponibles todo enero y febrero, así que no dejes pasar el tiempo y elige tus videojuegos favoritos.

Mejor Juego del Año

- Metroid Prime 2: Echoes
- Baten Kaitos
- Prince of Persia: Warrior Within
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow (GCN)

Mejor Actuación de Voz

- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Splinter Cell Pandora's Tomorrow
- 007 James Bond Everything or Nothing
- Terminator 3: The Redemption
- Spider Man 2

Mejores Gráficos

- Metroid Prime 2: Echoes
- Baten Kaitos
- Prince of Persia: Warrior Within
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Final Fantasy: Crystal Chronicles

Mejor Multiplayer

- Mario Power Tennis
- Mario Party 6
- Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution
- Wario Ware Inc. Mega Party Game$
- The Legend of Zelda: Four Swords

Mejor Juego de Deportes

- FIFA 2005
- NBA Live 2005
- Madden NFL 2005
- Mario Power Tennis
- MVP Baseball 2004

Mejor Remake

- Megaman Anniversary Collection - GCN
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes - GCN
- Super Mario 64 DS
- Pokémon LeafGreen/FireRed
- Final Fantasy I & II Dawn of Souls

Peor Juego del Año

- Dora the Explorer Super Star Adventures
- Duel Masters: Invincible Advance
- Fear Factor: Unleashed
- Thunderbirds
- The Incredibles

Personaje Revelación

- Sylvia- Viewtiful Joe 2
- John Vattic – Second Sight
- Kalas - Baten Kaitos
- Deoxys – Pokémon FireRed/LeafGreen
- Sora – Kingdom Hearts: Chains of Memories

Mejor Historia Original

- Paper Mario: The Thousand Year Door
- Baten Kaitos
- Second Sight
- Kingdom Hearts: Chain of Memories
- Final Fantasy: Crystal Chronicles

Mejor Adaptación Película Videojuego

- Spider-Man 2
- Terminator 3: The Redemption
- Catwoman
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
- SpongeBob SquarePants: The Movie

Uno con el control

Por Master

SEGA SOCCER SLAM™

¡Qué rápido pasa el tiempo! Un nuevo año ha iniciado, y qué mejor manera de comenzarlo que estrenando un juego, ¿no? Pero recuerda que no necesariamente tiene que ser un título de reciente lanzamiento; hay muchos muy buenos que ya tienen un rato en el mercado, y que te pueden hacer pasar muchas horas de diversión, como **Sega Soccer Slam**; del cual les hablaré en esta ocasión; así que si ya lo tienes o piensas adquirirlo, checa las siguientes jugadas y consejos acerca de este extremoso juego de fútbol.

En ocasiones pareciera que el portero es invencible, pero con las técnicas que a continuación te describo, lograrás anotaciones de todo tipo; recuerda practicarlas varias veces, para que cuando las requieras no te fallen.

Sin piedad

El que perdona pierde, así que a pesar de que estés ganando algún partido por una gran diferencia, nunca dejes de ir al frente, y sobre todo no "perdones" al rival.

Tiro cruzado

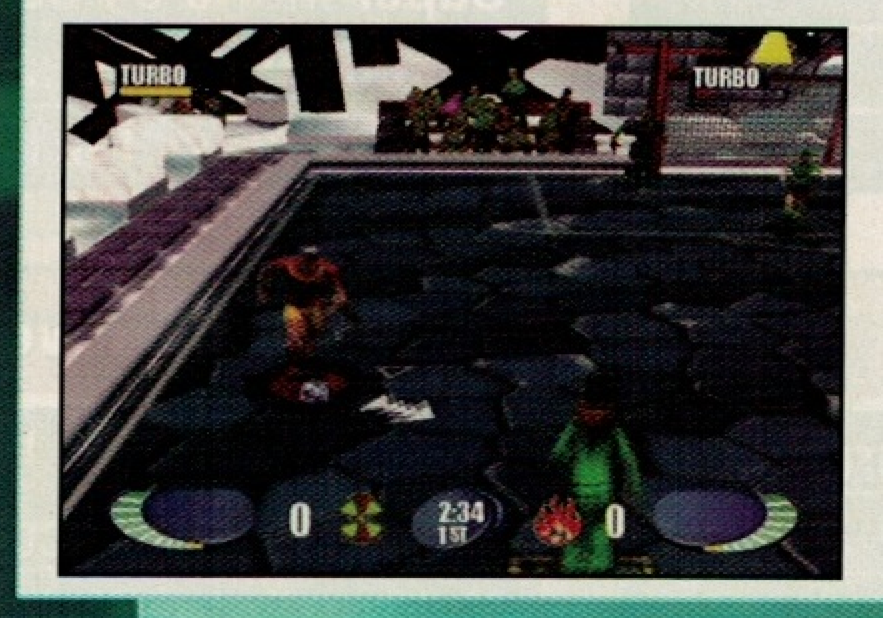
Esta anotación es muy sencilla de realizar; como único requisito, necesitas tu barra de energía al máximo. Ahora bien, cuando te encuentres a punto de llegar a la portería rival, dirígete ya sea hacia la izquierda o derecha, justo como indica la foto. En ese momento, corre hacia tu ángulo contrario, y presiona el botón R para activar tu barra de poder; ahora sólo presiona B para disparar y listo; ¡seguro metes un gol!



Gol en tres toques

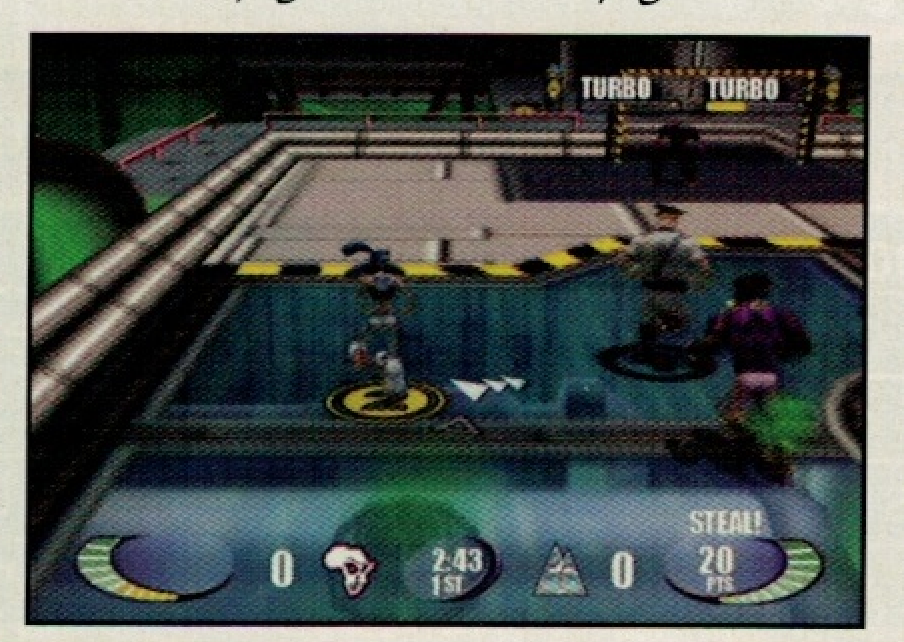
Al reanudar o iniciar el juego, es cuando más confiado se encuentra tu oponente, ya sea por que te acaba de anotar o por que se está acoplando al partido, y nunca esperaría una jugada como ésta: realiza el saque, camina un poco hacia atrás, dando tiempo a que tus otros dos jugadores avancen; después lanza un pase a tu compañero de la derecha; inmediatamente que reciba el balón, da un pase a tu jugador ubicado a la izquierda, y justo cuando tengas el esférico enfrente, dispara. Es una jugada muy rápida, que te puede sacar de dificultades cuando te anoten.





Disparo bombeado

Para esta jugada, necesitas jugar con un amigo en el mismo equipo. Tu compañero debe colocarse dentro de la portería contraria, ahora conduce el balón dentro del área enemiga, a manera que el portero salga un poco; una vez conseguido, aléjate hasta media cancha y deja presionado el botón A para dar un pase elevado al jugador que se encuentra dentro de la portería. Como ya debes imaginarlo, el balón caerá dentro del marco rival.



Confunde al portero

Las fintas son básicas en el fútbol; con ellas puedes provocar el error del contrario, creando así una oportunidad clara de conseguir una anotación. Corre junto con el balón cerca de la portería del equipo rival; ahora presiona B para tirar, e inmediatamente oprime A para dar un pase; si lo haces bien, el guardameta se "fintará" con el primer movimiento y se arrojará; pero como tú diste pase en el último segundo, el arco quedará libre para un disparo.



Más vale maña que un tiro fuerte

Hay momentos en los partidos, en los que necesitas marcar un gol como sea, y ésta es una buena manera de hacerlo. Cuando tengas el balón, colócate como si fueras a cobrar un tiro de esquina, y deja presionado el botón B para que acumules poder; ahora dispara y el portero, en su afán de querer detener o desviar el tiro, acabará metiendo la pelota en su propia meta.





En el ángulo

Conseguir un disparo en las horquillas no es tan complicado como parece; sólo debes dejar presionado el botón B mientras corres a la izquierda o derecha a la altura de la media cancha, ahora tira y el balón tomará la dirección del ángulo contrario al que corriste.

Tiro gemelo



¿Alguna vez viste los **Super Campeones**? Si es así, debes recordar un disparo que hacían los hermanos **Korioto**, en el cual daban un gran salto para poder pegarle al balón al mismo tiempo, para que éste tomara un efecto extraño. Pues bien, para realizar una jugada similar, debe haber dos jugadores "humanos" en tu equipo; ahora, cuando tengan su barra de poder al máximo y la pelota en su poder, deja presionados los botones L y A, para que aparezca en el campo una luz como de reflector, a la cual deben correr ambos; ya en ella presionen el botón B para realizar el **Killer Shot** entre ambos jugadores. No es ni más fuerte ni más colocado el tiro, que cuando lo hace uno solo, pero se ve bastante espectacular.

Consejos

Coloca el balón



Es muy fácil vencer al portero en los duelos mano a mano; acércate lo más que puedas junto a él, para que se lance a tus pies, y en ese instante, tienes dos opciones; pasar el balón para que alguien más en tu equipo dispare, o definir tú la jugada con un toque suave a un costado del guardameta.

Anticípate al movimiento



A la hora de defender, trata de no correr demasiado; más bien mantente siempre delante del jugador contrario que lleve el balón, esperando el momento oportuno para robarlo. En los contragolpes, no te fijes tanto en quién tiene la pelota, sino en los posibles receptores; si te mantienes atento, puedes conseguir el balón barriéndote justo cuando tu contrario quiera mandar un pase.

Ganar lo hacen todos; pero hacerlo con estilo, pocos, por lo que siempre busca ser diferente. Crea tus propias jugadas, tus estrategias, de tal manera que seas capaz de vencer a tus rivales, o terminar cualquier misión; pero lo importante es que disfrutes más de tus juegos. Cualquier duda, queja o sugerencia acerca de esta sección, puedes mandármelas a: juang@clubnintendomx.com

Por este mes me despido, no sin antes desearles un feliz y próspero Año Nuevo en compañía de sus seres queridos. ¡Por cierto!, Recuerden hacer su carta a los Reyes Magos, y duérmanse temprano el cinco de enero, porque si no, no llegan. ¡Hasta la próxima!



VIRTUA QUEST

Por: Master

Compañía: Sega Desarrollador: Sega-AM2
Categoría: Aventura-RPG
Clasificación: Teen Jugadores: 1

¿Podrás distinguir entre lo real y lo que no lo es?

Virtua Fighter, el juego de pelea en 3D creado por Yu Suzuki, que a principios de los años 90 abarrotaba los locales de Arcadia en el mundo, deja sus orígenes para incursionar en el género de aventura-RPG. Personajes clásicos de la saga hacen acto de presencia; sin embargo, tomarán un papel secundario, dejando el rol principal a Sei, un joven que de la noche a la mañana se convierte en la última esperanza del mundo para sobrevivir.



Una historia no tan original

En un futuro no muy lejano, la gente ya no se entretiene con ir al cine, o presenciando algún espectáculo deportivo, sino que más bien buscan algo en lo que se vean más involucrados, donde ellos sean los actores de la película, o el jugador que marca la anotación del triunfo para su equipo; en pocas palabras quieren ser famosos. Bajo la premisa anterior, surge un programa de realidad virtual, llamado Nexus, dentro del cual los usuarios pueden realizar bastantes actividades, como correr autos, escalar montañas o localizar objetos escondidos, siendo esta última la que mayor popularidad alcanza.







Es en este punto, donde dos jóvenes, **Sei** y su amigo **Hayami**, entran en acción. Ambos se enteran de un torneo que habrá dentro de **Nexus**, donde los ganadores serán aquellos que encuentren unos objetos conocidos como *Virtua Souls*, los cuales contienen técnicas de pelea que pueden ser usadas dentro del mundo virtual. El único problema es que primero deben conseguir una licencia para ingresar en el certamen, y para obtenerla, deben pasar un ligero entrenamiento.

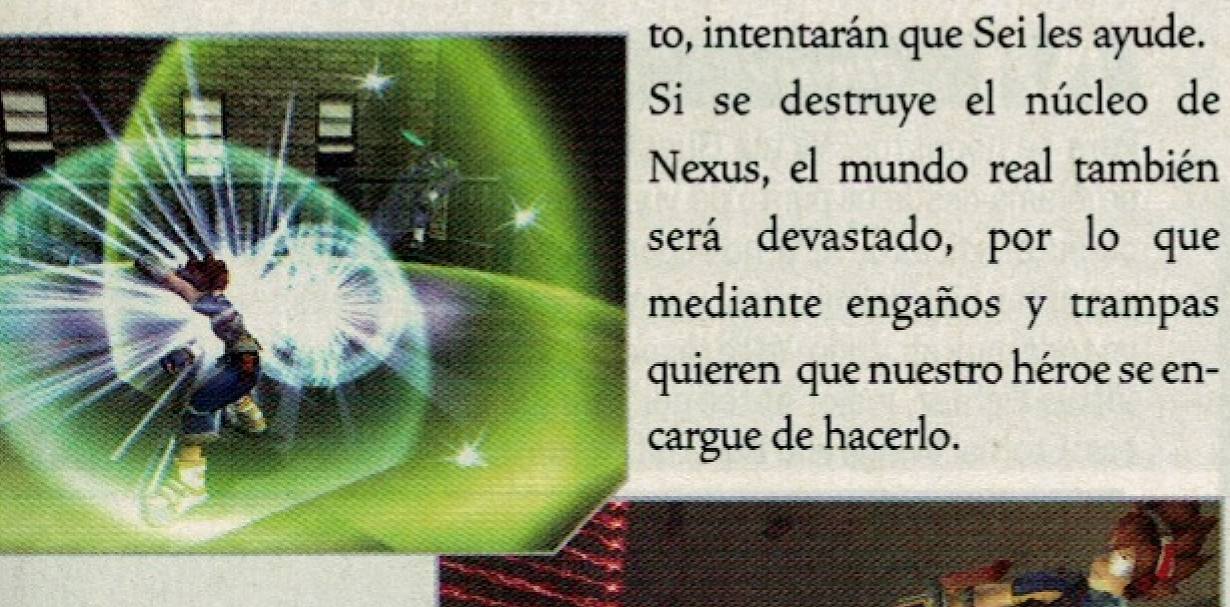
El inicio de un gran guerrero

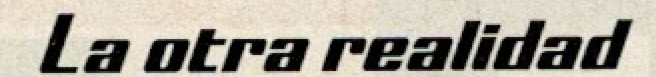
El entrenamiento que debes completar para obtener la licencia no es más que el pretexto para que conozcas y te acostumbres a tus movimientos; lo primero que te enseñarán es bastante básico; usar los puños, los pies y varios tipos de saltos; ya en el segundo y último nivel de entrenamiento, deberás demostrar lo buen alumno que fuiste venciendo a varios peleadores virtuales. Lo más recomendable es que combines golpes con patadas para que no te vuelvas predecible. Una vez concluidos tus "estudios", obtendrás tu licencia para el torneo, donde realmente las cosas no te serán nada sencillas.



Los malos de la historia

Nunca falta alguien que se quiera aprovechar de las buenas intenciones de los demás para su propio beneficio, y en este caso encontramos a una organización, conocida como The Judgment 6, dedicada a la creación de programas de realidad virtual, o al menos eso es lo que quiere aparentar, ya que su verdadero propósito es destruir los recursos naturales del planeta, como bosques y océanos, para que así, la única forma en la que se podrían dar a conocer a las siguientes generaciones, sea mediante realidad virtual. Ahora todo toma sentido, ¿nó? El interés económico vuelve a ser el motivo; ellos quieren desarrollar dichos sistemas. Y para conseguir su propósito, intentarán que Sei les ayude. Si se destruye el núcleo de Nexus, el mundo real también será devastado, por lo que mediante engaños y trampas quieren que nuestro héroe se encargue de hacerlo.





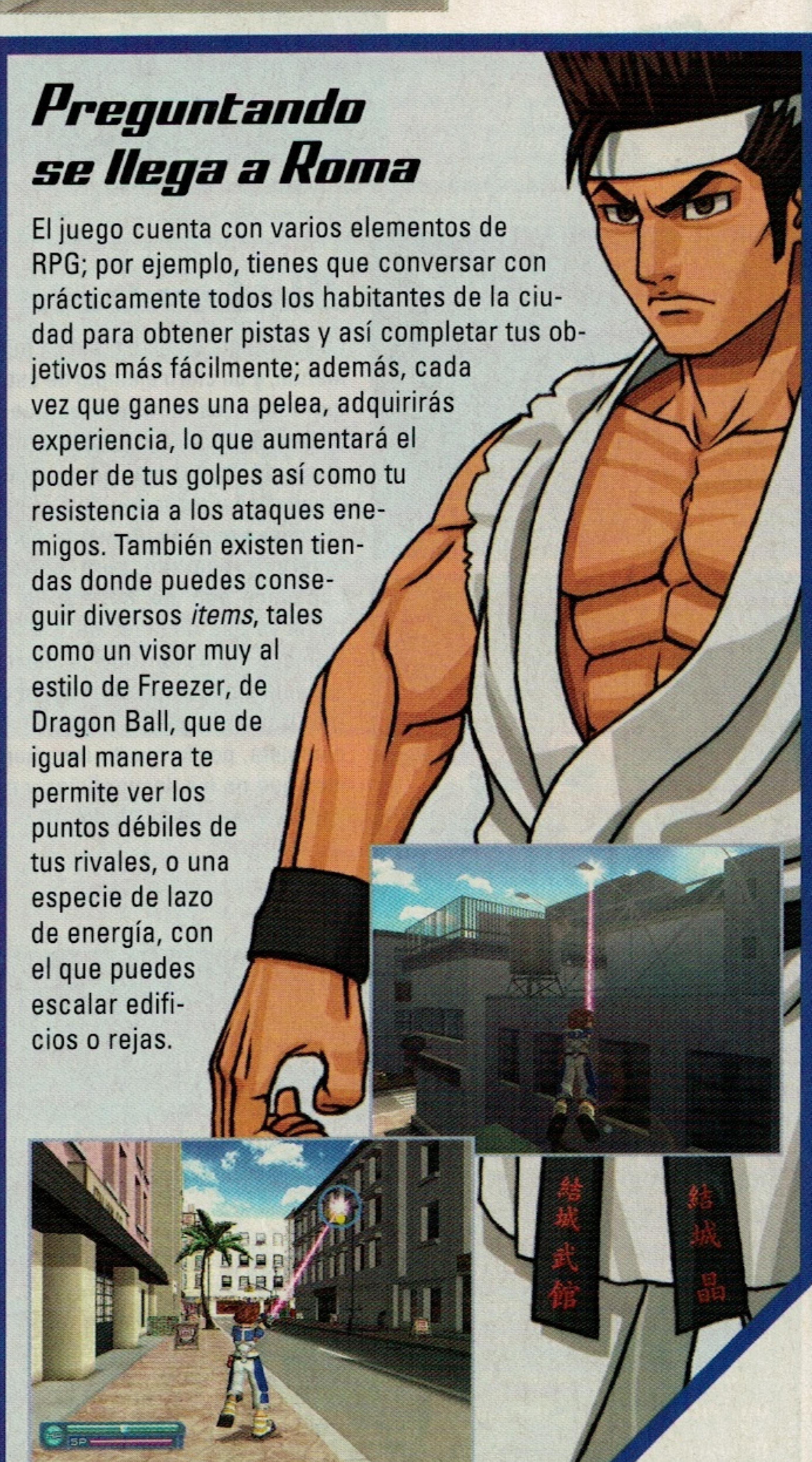
La otra realidad

Los ambientes dentro de **Nexus** son idénticos a los del mundo real, es decir, existen calles, edificios, bosques, etcétera. Pero lo más importante es que también hay personas, las cuales se dividen en dos tipos: los que son competidores como tú, es decir, de "carne y hueso", y la "gente virtual", quienes no son otra cosa más que programas insertados en **Nexus** para hacerte la vida imposible. Cualquier similitud con las películas de **Matrix** es mera coincidencia; sólo te recomendamos estar muy atento, ya que te puedes confundir muy fácilmente y ayudar a **The Judgment 6**... ¿Qué? ¿No sabes quiénes son? Sigue leyendo y lo averiguarás.



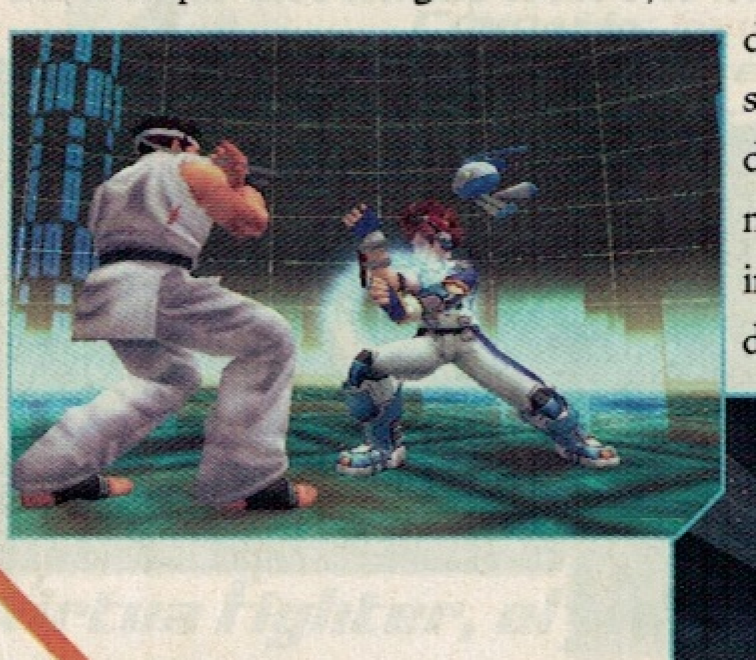
Preguntando se llega a Roma

El juego cuenta con varios elementos de RPG; por ejemplo, tienes que conversar con prácticamente todos los habitantes de la ciudad para obtener pistas y así completar tus objetivos más fácilmente; además, cada vez que ganes una pelea, adquirirás experiencia, lo que aumentará el poder de tus golpes así como tu resistencia a los ataques enemigos. También existen tiendas donde puedes conseguir diversos *items*, tales como un visor muy al estilo de Freezer, de Dragon Ball, que de igual manera te permite ver los puntos débiles de tus rivales, o una especie de lazo de energía, con el que puedes escalar edificios o rejas.



Almas virtuales

Cuando derrotes a ciertos enemigos, obtendrás unos *chips* que contienen mejoras para tus movimientos; pueden ser un golpe en forma de gancho o una patada a la cabeza de tu adversario; no son muy impresionantes ni muy útiles, pero le dan variedad a tu ataque. Por otro lado tenemos los *Virtua Souls*, que como ya te comentamos, son técnicas completas de varios tipos de pelea, como el kung-uu, karate, o judo, y obviamente no se obtienen tan fácil como los *chips* normales. Puedes encontrar los *Virtua Soul* casi a la vuelta de la esquina, sin ninguna protección aparente, pero al tomarlos eres transportado a una arena virtual, donde para hacerte merecedor a ellos, tienes que derrotar a los legendarios guerreros del torneo de pelea **Virtua Fighter**. Personajes como **Lau**, **Akira**, **Pai** o **Shun** son los encargados de resguardar estos codiciados *chips*, y sólo el mejor podrá conseguirlos; un buen detalle es que cada uno cuenta con su tema musical original utilizado en **VF2**, lo que irremediablemente te traerá un sentimiento de nostalgia.





Mini Virtua Fighter

El estilo que se maneja en los combates, contrario a lo que muchos pensaron, no es el de un juego RPG, sino que se adaptó el utilizado en VF, o sea que tendrás un botón para golpe, otro para patada, uno para salto,y otro más para defensa. Si has jugado las versiones de Arcadia de esta serie, no debes tener problemas para acostumbrarte; por otro lado, si no tuviste oportunidad de conocerlas, como referencia te podemos citar Tekken Advance para GBA o Deadly Arts para el N64. Las peleas se realizan a un buen ritmo, pero en ocasiones caen en lo monótono; además, el ángulo de la cámara nunca es el correcto, ocasionando, que se te dificulte el esquivar los golpes; y siendo los combates el punto fuerte del título, los programadores debieron poner más atención en este aspecto.









Modernízate

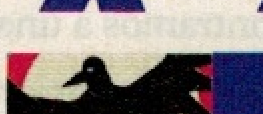
La estrategia en este título es fundamental, y un claro ejemplo de esto es que todos los movimientos que obtienes, tanto de los chips normales como de los *Virtual Souls*, puedes equiparlos y retirarlos de Sei cuantas veces quieras, lo que te permite tenerlo preparado para enfrentar cualquier tipo de adversario. Las técnicas que obtienes de los Virtua Fighters necesitan que tu barra de especial (localizada en la parte inferior izquierda de la pantalla) este completa, por lo que te recomendamos que no las desperdicies y pienses muy bien el momento en el que las utilizarás.

Final Round ¡Fight!

Virtua Quest es un título, en el que **Sega** intentó darle un cambio a una de sus franquicias más populares; y aunque creemos que no lo logró del todo, sí es de aplaudirse este tipo de esfuerzos. En ocasiones el título resulta muy lineal y predecible, los diálogos que tienes con la gente de **Nexus** carecen de todo tipo de emoción, que, aunado a lo frustrante de la cámara, puede provocar que lo dejes pronto. Desafortunadamente, es un juego ideado bajo un buen concepto, pero mal producido.



RANKING



Crow

Este es uno de esos títulos que tienen todo y a la vez nada... mezcla cualidades mínimas de un **RPG** con un estilo aventura tipo **Super Mario 64;** y como cereza del pastel, las batallas son peleas ordinarias de cualquier **Virtua Fighter** –justo como en **MK Deception**-. ¿Bizarro? Nada más tantito. Por último, los gráficos se ven tan radicales y novedosos como en **Megaman 64** y el sonido... bueno, mejor me pongo un *discman* y disfruto buena música.



Master

Para se honestos, **Virtua Quest** no me gustó mucho que digamos; su principal problema desde mi punto de vista, es lo lineal que resulta, y al ser un juego con características de **RPG**, no debería ser así; las áreas donde puedes explorar siempre están bien delimitadas, y el no poder salirte de ellas, vuelve todo muy aburrido. Yo te recomendaría que si no eres fan de **Virtua Fighter**, mejor optes por otro juego, como **Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean** o **Resident Evil 4**.





Panteón

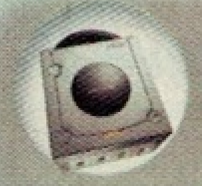
No entiendo qué pasa... o el mundo se está volviendo demasiado exigente, o de plano nadie recuerda que el factor diversión es lo más importante en un videojuego. Sé que todos quieren cosas innovadoras y frescas, pero se olvidan de ver el sentimiento que transmiten los títulos. Pasar escenas igualitas en **Pac-Man** no molestaba a nadie antes, por repetitivo que fuera; pero ahora sí se molestan por un par de similitudes. **Virtua Quest** es bueno y punto.



1 — 10

TOP 10

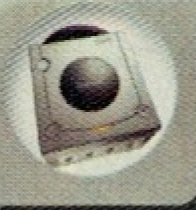
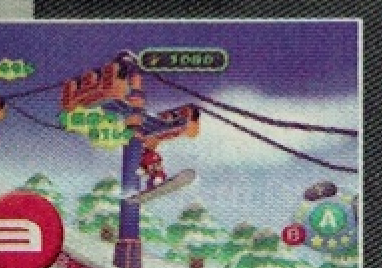
LOS MÁS RECOMENDABLES




1 *Resident Evil 4.* Después de tanta incertidumbre, la esperada aventura de Leon Kennedy por fin llega al GCN. A pesar de que los zombis ya son parte del pasado, nuestro héroe se enfrentará a múltiples retos que te pondrán los pelos de punta; nuevos enemigos, enormes escenarios y una sierra eléctrica serán parte del nuevo aspecto de RE4.



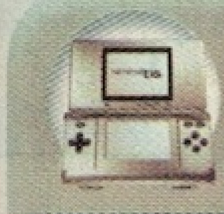

2 *Prince of Persia Warrior Within.* Ubisoft nos transporta a un mundo de oscuridad, lleno de personajes sombríos que tratarán de hacerte picadillo si no controlas la situación. Ahora serás perseguido por Dahaka, una inmortal encarnación del destino en busca de retribución divina. Tu misión te llevará a cruzar por un camino de carnicería y misterio.

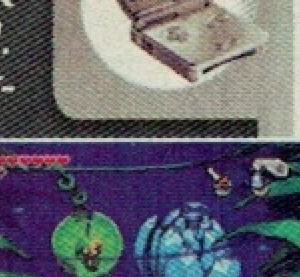
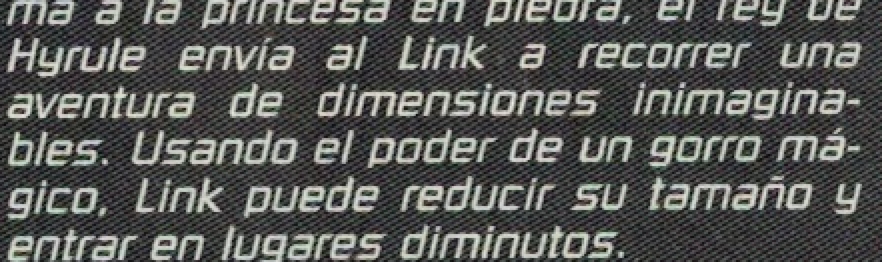
3 *Mario Party 6.* Ya ven cómo es de fiestero Mario. Y con él la diversión nunca termina. Nuevamente reúne a los personajes clave del mundo de Nintendo para ofrecernos horas de sano entretenimiento a viva voz. Sí, así es, ya que con el nuevo micrófono podrás dar comandos de voz para guiar a tus personajes en esta sensacional aventura.



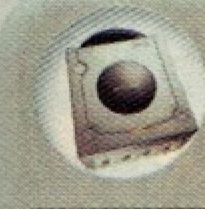
4 *Metroid Primer Hunters: First Hunt.* ¿Cazador o presa? Sólo tú puedes decidir qué prefieres en la más reciente misión de Samus. Experimenta el maravilloso mundo de acción en primera persona y prueba tus habilidades contra diversos enemigos en el modo individual; o junta a tus amigos para vivir la mayor experiencia multiplayer del Nintendo DS.




5 *Ridge Racer.* En sus marcas, listos, ¡fuera! El banderazo de salida inicia con RR, el primer título de Namco para el DS donde sentirás los niveles de velocidad y adrenalina como nunca. Escoge tu auto favorito y prepárate para dirigirlo con el Stylus para experimentar otro estilo de juego. Participa en el modo individual o compite contra tus amigos vía wireless.

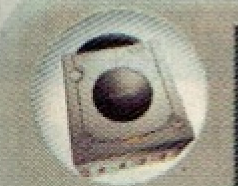
6 *The Legend of Zelda: The Minish Cap.* Link regresa en una nueva aventura para el GBA. Cuando la malévola hechicera Vaati transforma a la princesa en piedra, el rey de Hyrule envía al Link a recorrer una aventura de dimensiones inimaginables. Usando el poder de un gorro mágico, Link puede reducir su tamaño y entrar en lugares diminutos.



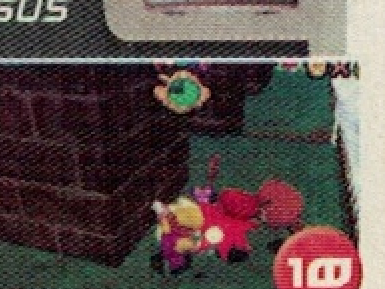

7 *Baten Kaitos.* Los RPG siguen cobrando fuerza; muestra de ello es la gran aceptación que ha tenido esta increíble aventura. Gráficamente observamos un mundo de fantasía con detalles en cada escenario. La historia te transporta a un lugar que existe flotando en el cielo, donde los jóvenes aventureros deben investigar los misterios del océano perdido.



8 *Final Fantasy I & II: Dawn of Souls.* Revive el inicio de una de las mejores sagas de RPG, ahora con nuevos elementos de historia y gameplay. Todos los calabozos en Soul of Chaos fueron reconstruidos, así como también la historia en Soul of Rebirth para incrementar el grado de emoción al recorrer cada aventura.¡Dos juegos al precio de uno!




9 *Viewtiful Joe 2.* Patadas, guamazos y mucha acción son parte del repertorio que tendrás en tu televisor con VJ2. Si pensaste que un héroe era más que suficiente, ahora Capcom nos presenta a la pareja explosiva que cautivará a todo aquel amante de los juegos de la vieja escuela. ¡Lucha contra nuevos villanos extraídos de la pantalla grande!



10 *Super Mario 64 DS.* Cuando salió en el N64, se convirtió en un clásico inmediato que muchos tomaron como ejemplo para crear sus propios títulos; y ya con las ventajas del DS, tenemos como resultado una adaptación portátil con nuevos elementos como personajes y tareas por cumplir. Escoge a Yoshi, Wario, Mario o Luigi y rescata a la Princesa.

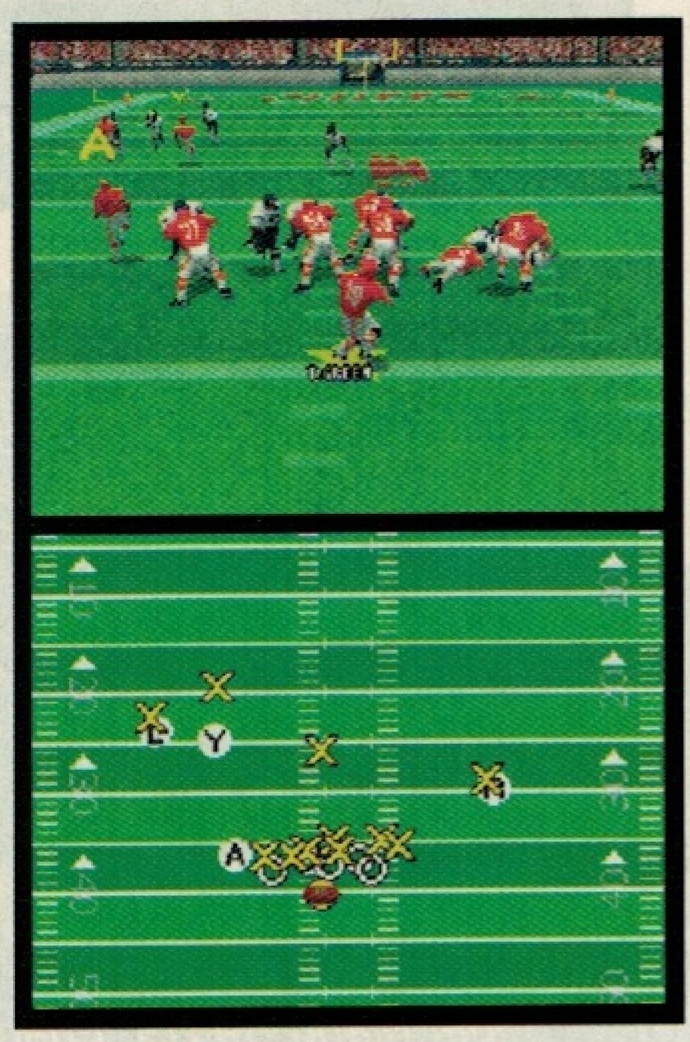
Nintendo DS: haciendo olas de diversión
Primer contacto



Aunque dos jugadores no son exactamente iguales, la industria del videojuego en ocasiones pierde la vista del estilo individual en la búsqueda de *megahits*. El Nintendo DS, más que cualquier sistema jamás creado, está enfocado en dar gusto a todos los jugadores. Pantalla dual, control al tacto, *multiplayer* inalámbrico y otras cualidades que han incrementado la pasión de los desarrolladores de videojuegos alrededor del mundo. Con el lanzamiento del DS, vendrán varios títulos de tu agrado.

Un sistema en contacto con los jugadores

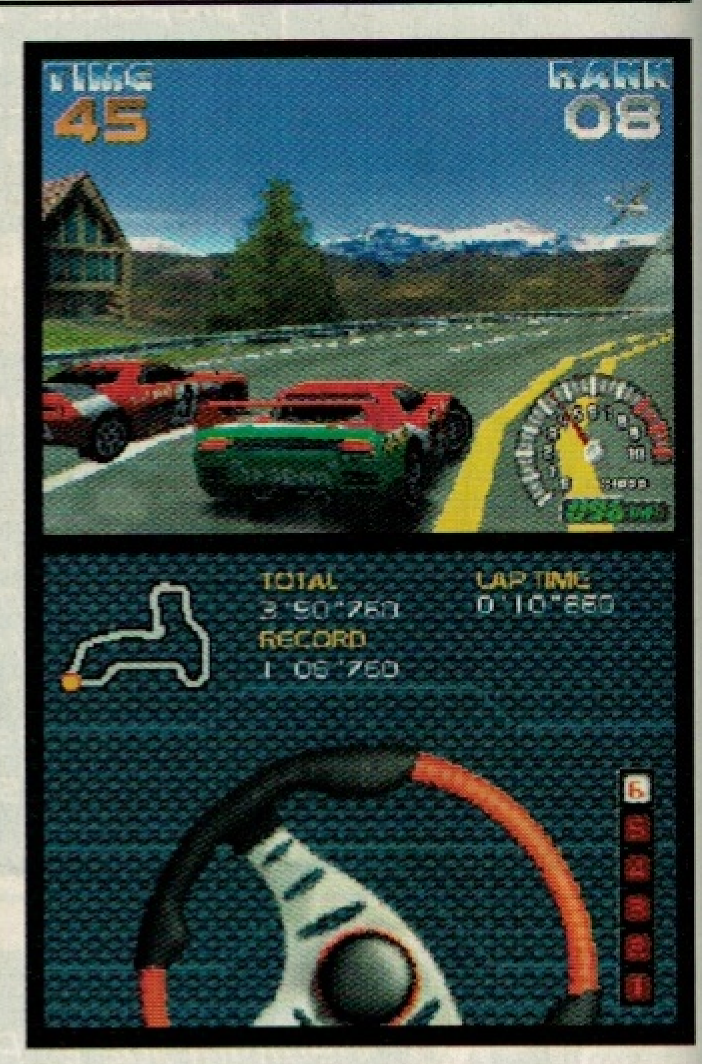
Los desarrolladores de juegos han respondido la llamada del DS en diferentes formas, logrando títulos sorprendentes que jamás hubieras imaginado. Hasta la fecha, existen juegos de varias categorías tradicionales y otras nuevas. Para cada franquicia que esté evolucionando al DS –como **Mario, Madden** y **Spider Man**– hay un juego original que resultó de un ojo visionario, aprovechando a fondo el sistema. Sin incluir el *software* empacado con el Nintendo DS, verás 12 títulos para acompañar la fecha de lanzamiento. A continuación, te mencionaremos los juegos que mayor expectación han causado en estas fechas.



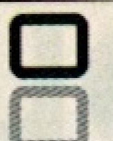
La franquicia de **Madden NFL** es la mejor para todos los sistemas de juego, pero la versión del DS es un enorme salto ante las demás, por su calidad gráfica y la interacción en ambas pantallas; además, compite contra tus amigos vía *wireless*.



Sega nos sorprende nuevamente con el ingenioso título **Feel the Magic: XY/XX** algo totalmente diferente a lo visto en cualquier sistema portátil, ya que combina el uso del *Stylus*, comandos de voz e incluso detectará tu respiración.



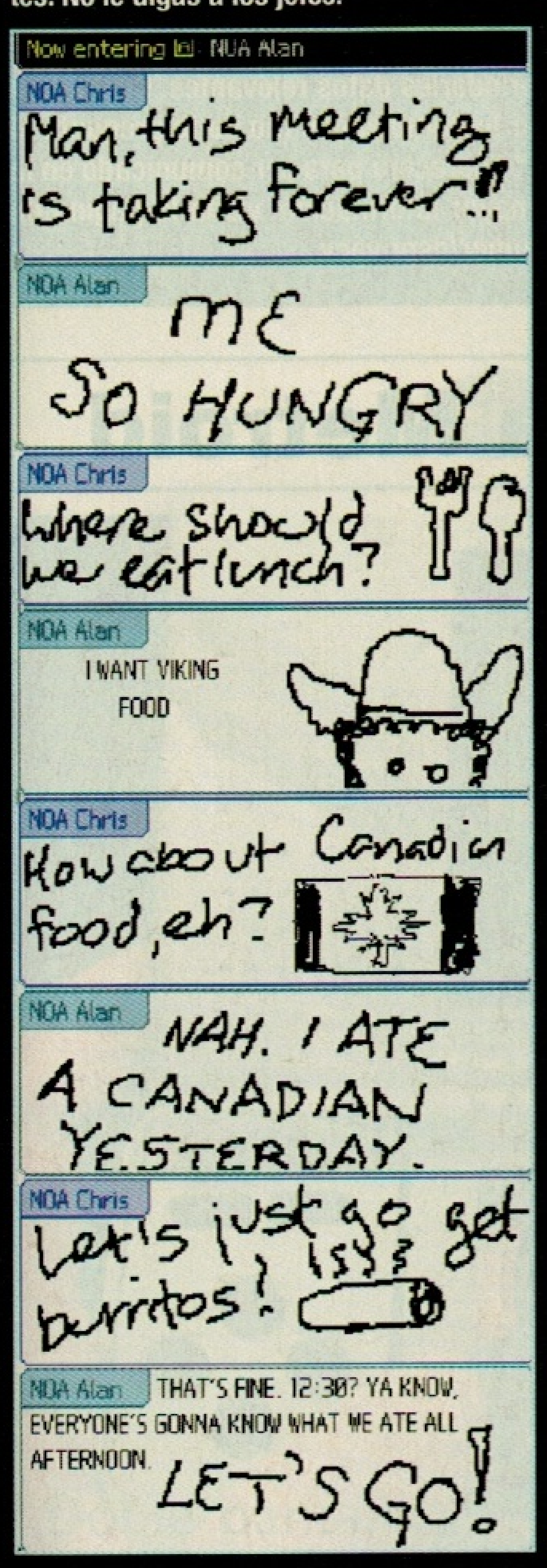
La pantalla táctil inspira a los desarrolladores a crer ideas revolucionarias con respecto al control. Por ejemplo, en **Ridge Racer** puedes mover el volante con unos toques ligeros del *Stylus*, para vivir mejor la sensación de manejo y control del vehículo.

Una revolución de comunicación  Sesión de Chat

Nintendo está creando un verdadero renacimiento en los juegos portátiles. El costo del sistema es bajo y promete no usar tarjetas de memoria, ya que los archivos se guardarán directamente en cada juego. Asimismo, si buscas más tentaciones, las obtienes directamente con **PictoChat**. Ahora que ya estamos más familiarizados con el sistema de comunicación –ve algunas de nuestras conversaciones privadas abajo–, no sabemos cómo pudimos vivir tanto tiempo sin tener algo así.

¿Ya está disponible?

PictoChat soporta cuatro salas de conversación, cada una para 16 personas. En nuestras oficinas, algunos de nosotros lo usamos para planear qué comer, cuando debemos enfocarnos en temas importantes. No le digas a los jefes.



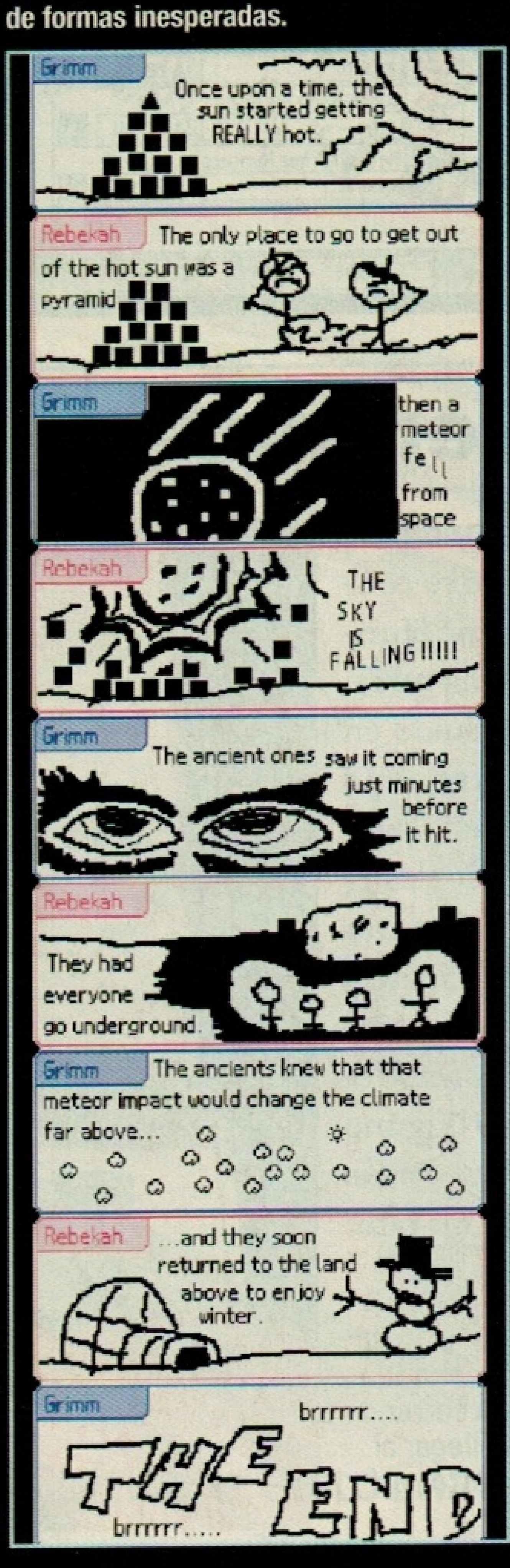
Sólo para tus ojos

Es bastante desagradable hablar de las personas a sus espaldas. Ese es un detalle del porqué estamos obsesionados con PictoChat. No necesitas hablar; sólo escribe y dibuja lo que quieres decir; suena divertido, ¿no?



Art of One-Upping

Las chispas vuelan en NP cuando un redactor y un diseñador chocan. Una de las cosas más divertidas que hemos hecho es contar historias –cada quien toma su turno para contar una parte– que acaban de formas inesperadas.

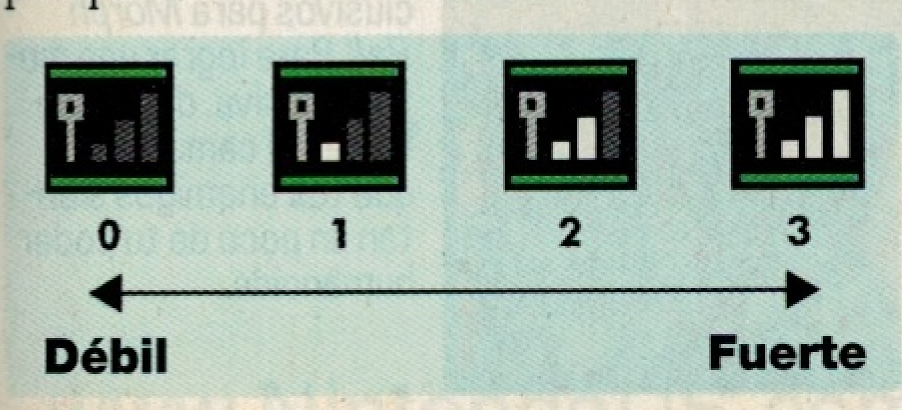


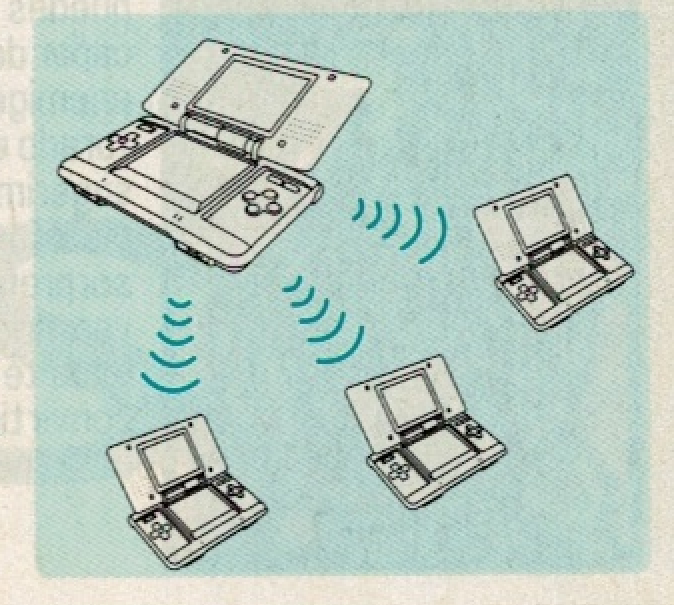
PictoChat Tips & Trucos

- PictoChat conserva un largo historial de las pláticas. Fácilmente puedes checarlas al desplazar la pantalla.
- Mejor aún, puedes copiar algún texto en tu sesión de chat y después modificarlo con varias herramientas.
- El teclado ofrece cinco tipos de caracteres, incluyendo un amplio rango de símbolos y texto en japonés, para que encuentres la mejor forma de expresarte.
- No necesitas usar las teclas de retroceso o espacio para posicionar tu escritura. Arrastra un símbolo a cualquier lado del campo y escribe desde allí.
- Experimenta. Pensamos que puedes crear un efecto de blanco y negro al frotar fuertemente la pantalla para pintarla; después usa el borrador para escribir tus mensajes en otro tono.

Diviértete de forma inalámbrica

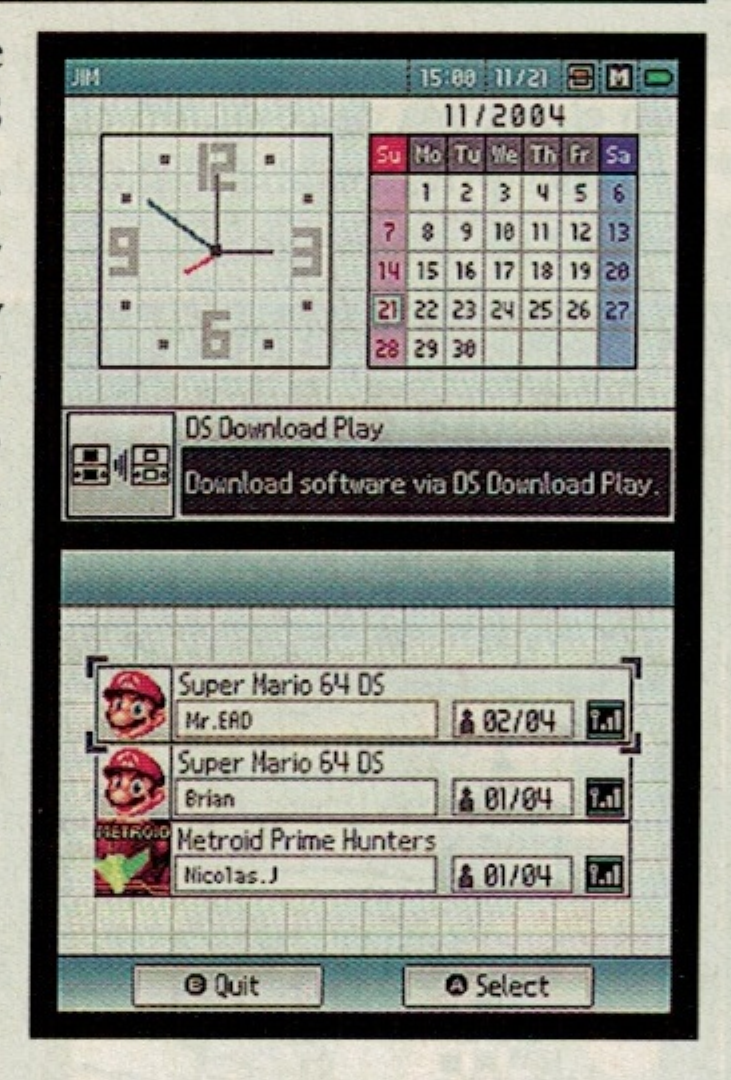
Si tomamos el control *WaveBird* del GCN como indicación, amarás la conexión inalámbrica del DS. Estamos agradecidos por el *cable link* que hemos tenido en todos estos años, pero ahora somos muy felices porque Nintendo ha cortado los cables. Para establecer una fuerte conexión, inicia una sesión inalámbrica con todos los sistemas a 30 pies. Ahora puedes separar a los jugadores a un máximo de 65 pies antes de perder la conexión. Mantente pendiente de los íconos de la pantalla (observa los ejemplos de la izquierda) que muestran qué tan fuerte es tu conexión con el grupo.





Las descargas

Una especificación técnica sobre el sistema de descargas del DS ahora tiene mayor significado. Algunos títulos, como **Ridge Racer DS**, **Super Mario 64 DS** y **Ping Pals**, te permitirán compartir tu juego con amigos que no posean su propia tarjeta. Es magnífico para los licenciatarios, para quienes es importante que la gente pruebe sus productos y benéfico para los jugadores, quienes se divertirán al máximo. Si quieres recibir un juego, simplemente toca el botón *DS Download Play* para buscarlo.



Alerta inalámbrica

Todo lo revolucionario viene con riesgos. Así que para todos aquellos que quieran entrar a salas de conversación sin ser invitados, hemos puesto un mensaje de precaución directamente del manual del Nintendo DS.

Información importante sobre la privacidad:

El sistema de comunicación inalámbrica Nintendo DS, incluyendo PictoChat, no está monitoreado. Esto significa que PictoChat no bloquea los mensajes de intrusos. Similar a las salas de conversación de Internet, los niños deben ser prevenidos sobre recibir mensajes o comunicarse con extraños. Hasta otros 15 usuarios del Nintendo DS en el rango del tuyo, pueden ver tu seudónimo y mensajes en un chat en específico a cualquier momento. Un adulto debe asistir a los niños con la configuración del sistema e instruirlos sobre no usar información personal y no conocer extraños o brindarles datos relevantes. Cualquiera que sea la fecha que decidas usar como tu cumpleaños (no se te pregunta el año), un mensaje de "es tu cumpleaños" aparecerá para ser comunicado en la sala de conversación en ese día. Para mayor información, visita la página de Internet http://www.nintendo.com/consumer/dsprivacy.

Se abre la temporada de caza para Metroid

Super Mario 64 DS es el primer título para este sistema, y otro que seguramente se convertirá en tu favorito es **Metroid Prime Hunters**, que está próximo a salir; pero mientras, échale un ojo al demo que viene incluido en tu consola que se subtitula: **First Hunt**. Aquí puedes participar en modo individual o *multiplayer*; las tres modalidades individuales te permiten adaptarte a correr, girar o disparar con **Samus** en el DS. Practica lo suficiente y después usa el modo *multiplayer* con otros amigos en tres arenas de batalla: *Trooper Module*, *Assault Cradle* y *Ancient Vestige*. Ninguno de los títulos de lanzamiento son *First Person Shooters*, pero con el demo basta por un rato.

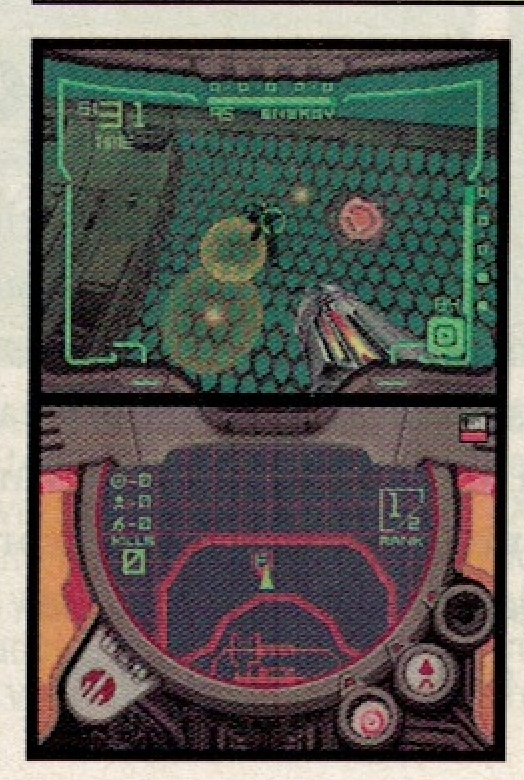
El modo individual te transporta a un lugar saturado de **Metroids** y con tan sólo 10 minutos para correr, saltar y disparar por todo tu camino hasta llegar al jefe final. El demo tiene cinco temas de control, así que busca el que más te agrade.

Trooper Module



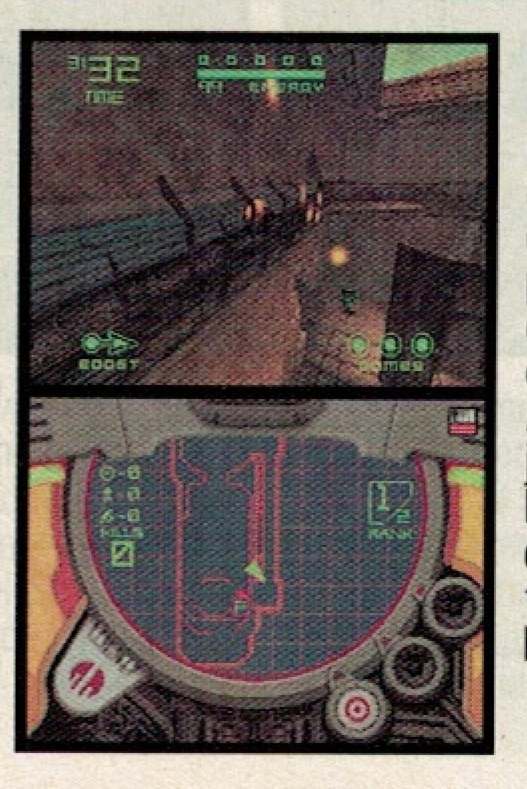
La arena *multiplayer Trooper Module* es un gran lugar por el que puedes viajar para escapar de los disparos enemigos. Si eres capturado en el centro, te sugerimos subir a la plataforma alta para sorprender a tus adversarios, evitando que ellos te descubran y convirtiéndote en todo un francotirador.

Assault Cradle



El *Assault Cradle* le da al competidor mucho más espacio para explorar, elevando el nivel de cacería; así que mantén un ojo en la pantalla de radar para observar a tu presa. Usa todo el arsenal que tengas disponible y prepárate para vivir una gran experiencia.

Ancient Vestige



La dinámica *Morph Ball* es una gran parte de *Ancient Vestige*. Es una arena no apta para claustrofóbicos que provee sólo una ruta de escape: los pasillos exclusivos para *Morph Ball*. Para lograr una mejor ofensiva, deja bombas en el camino para que tus enemigos sientan un poco de tu poder humanoide.

Tocar es bueno.



Doble pantalla / pantalla táctil

Las dos pantallas de formato ancho e iluminadas, y el toque de pantalla inferior te dan un nuevo y revolucionario estilo de juego.

Multijugador Modo de juego Inalámbrico

Su comunicación en modo inalámbrico, te permitirá tener una experiencia de juego multiplayer en tiempo real.

Software PictoChat

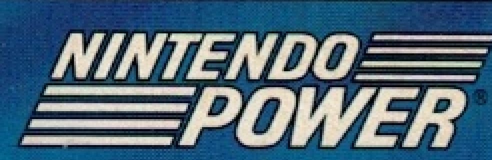
Dibuja, raya, escribe y envía de modo inalámbrico con su herramienta de mensajes y comunicación, PictoChat.

Compatible con juegos Game Boy Advance

Goza los impresionantes y nuevos juegos de Nintendo DS en 3-D. También lo podrás hacer con tus juegos favoritos de Game Boy Advance en modo de un jugador.

NINTENDO DS™

www.NintendoDS.com



Nintendo DS: haciendo olas de diversión

Super Mario 64 DS

El Nintendo DS consigue un inicio brillante con la reinvención del juego parteaguas en 3D de Mario.

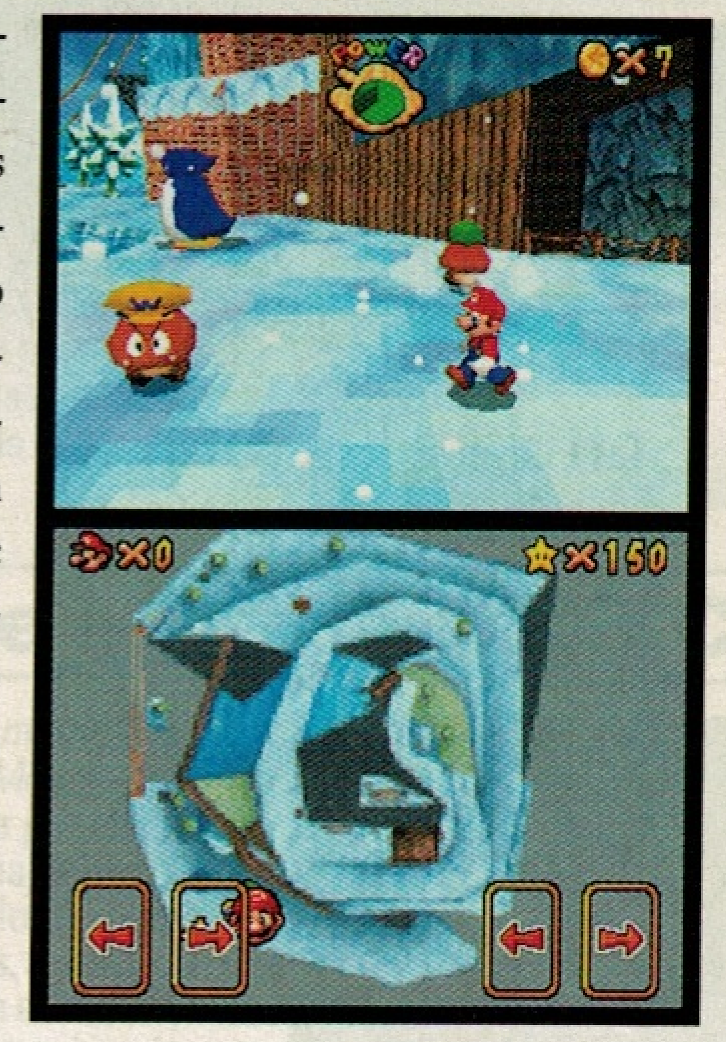




Yoshi laza enemigos e *items* con su larga lengua; Mario se abre camino por peligrosos mundos; Wario muestra sus músculos y Luigi toma el camino alto con largos y acrobáticos saltos en la nueva versión del Nintendo DS de unas de las más queridas aventuras del plomero. En 1996, Super Mario 64 inspiró una generación de plataformas en 3D. Ahora está de vuelta más grande de lo que puedas imaginar (interacción, acción en dos pantallas, cuatro personajes, más niveles, competencias multiplayer y minijuegos con control táctil). Bowser lo ha hecho de nuevo, escondió varias estrellas y atrapó a tres héroes dentro de las pinturas de Peach. Inicias como Yoshi y debes saltar hacia las pinturas para entrar a los cursos, busca las estrellas y encuentra a tus compañeros. A lo largo del camino, deberás deslizarte, bajar cuestas, lanzarte por cañones, usar alas para volar y nadar en aguas profundas. El juego original contenía 120 estrellas, pero Super Mario 64 DS tiene 150 de los brillantes premios y muchos extras más que renuevan un clásico en esta aventura en el Nintendo DS.

Mario consigue un Hat Trick en el DS

Las estrellas han salido para Super Mario 64 DS. Conforme explores los pisos del castillo y más de una docena de enormes ambientes (cada uno conteniendo múltiples misiones), puedes tomar el control de los héroes rescatados, o transformar un personaje cualquiera en el que desees , capturando la gorra adecuada. Cada héroe tiene diferentes habilidades básicas, que lo vuelven más apto para circunstancias particulares. Los miembros de la fiesta toman también diferentes habilidades al encontrar las Power Flowers. La aventura es una increíble mezcla de exploración libre y acción de plataformas. No importa si memorizaste el original o eres nuevo en la historia, quedarás atrapado en la acción.



Si quieres tomar las habilidades de los diferentes personajes puedes probar si su gorra te queda. Sé cuidadoso, porque cualquier golpe te tirará la gorra y regresarás a ser el personaje original.



El único personaje en el juego que no usa una gorra, es Yoshi. Él inicia la aventura en los pisos del castillo, atrapando conejos con su larga lengua, los pone a salvo y regresa por los demás.



Los juegos de plataformas nacieron con la serie de Super Mario. Super Mario 64 DS contiene suficientes obstáculos, plataformas y puentes para mantener tus dedos ocupados por horas.

Una experiencia de lujo en el DS

El Nintendo DS nos entrega una nueva forma de jugar una aventura familiar, gracias a su innovador uso de la vista, sonido y tacto. La acción se muestra en la pantalla superior, mientras que en la inferior se despliega un mapa táctil. Puedes mover a tu personaje al tocar el mapa con el *stylus*, dirigiéndolo a su destino, o usando el Control Pad y los botones. Si quieres girar la cámara puedes hacerlo tocando las flechas que aparecen en el mapa; así, el ambiente y el mapa girarán. También puedes personalizar tu experiencia auditiva—selecciona si quieres un sonido ambiental, estéreo, o si prefieres disfrutarla con audífonos.



La pantalla superior muestra la escena. Mueve a Mario y compañía como decidas, por medio de la pantalla táctil o con el Pad y los botones. En la pantalla inferior se mostrará un mapa completo con la localización de las estrellas y gorras de los personajes.

Los minijuegos

Recolectando las llaves de los conejos que abundan en el castillo, cada personaje puede desbloquear minijuegos en Peach's Rec Room. Obtenlos todos, ¡son un total de 36!. Los juegos de Luigi son Card y Casinno affairs, extendiéndose en un juego de memoria y uno con figuras de Póker. El resto de los héroes presenta *puzzles* y juegos de acción, donde te permiten manipular objetos al tocar la pantalla con el *stylus*. Algunos de los juegos son muy simples, como Mario's Bob-omb-wrangling, mientras que otros, por ejemplo Yoshi's Tox Box Shuffle, requieren de gran habilidad.



En Trampoline Time, creas trampolines dibujando líneas en la pantalla táctil para hacer volar a Mario hasta la salida.



Luigi reparte la diversión con sus minijuegos de azar, incluyendo una ruleta del Mushroom Kingdom.

Super Mario Party

La comunicación inalámbrica del Nintendo DS lleva a los multiplayers a un nuevo nivel de diversión. En Super Mario 64 DS, hasta cuatro jugadores pueden participar con una sola tarjeta de juego. El jugador que tiene la tarjeta, carga uno de los diferentes cursos multiplayer a los otros DS conectados inalámbricamente. Todos los jugadores inician con un Yoshi de diferente color y deben buscar estrellas antes de que el tiempo termine. Al tomar las gorras de Mario, Wario y Luigi escondidas a lo largo del nivel, los jugadores pueden asumir habilidades de otros personajes y usarlas para recolectar las estrellas o para mantenerlas alejadas de sus oponentes.



Múltiples Yoshis pelean por las gorras de transformación y las estrellas, en el rápido y loco modo multiplayer.



En uno de los cuatro cursos multiplayer, los jugadores inician en lo alto de una *pendiente*, y se lanzan, tratando de tomar las estrellas.

CN

Te platicamos algunas anécdotas de los integrantes de CN en los trece años de vida de nuestra revista.

Muchas son las cosas que son para recordar que nos han pasado en Club Nintendo durante todo este tiempo y que son para recordar, algunas chistosas y otras no tanto. A continuación; cada uno de los que trabajamos aquí te decimos de cuál nos acordamos con una sonrisa. Esperamos que te resulte agradable leerlo, ya que para nosotros lo fue en su momento.



PEPE SIERRA

Horas antes de ir a una junta con el señor Kikuchi (presidente de Nintendo en México), Gus estaba jugándole una broma a los muchachos en nuestras oficinas; él se ponía una sombra en los ojos con una especie de diamantina, además de un aretito muy coqueto. Entonces le llamaba a los chicos para platicar. Nadie se atrevía a preguntar nada,y sólo se quedaban dudando acerca de sus preferencias. Aunque al final Gus se atacaba de la risa y les decía que era una broma. Pero Gus no contaba con que se le iba a olvidar quitarse su sombrita y su aretito, y yo no le dije nada. Ya se imaginarán la cara que hizo el señor Kikuchi cuando lo vio; lo mejor de todo es que él tampoco se atrevió a decirle nada. Entonces el señor se levantó y salió un momento, lo que aproveché para decirle a Gus lo que pasaba. Imagínense la cara que puso. Cuando regresó el señor Kikuchi ya no sabía ni cómo explicarle de que todo era por una broma . ¿Le habrá creído?



HUGO "CROW"

Llegó diciembre del 2002 y nosotros estábamos a punto de emigrar a otros terrenos, es decir, cambiarnos de oficinas. En ese entonces Alex estaba a punto de ser padre y tuvo que irse un mes a Querétaro para cuidar a su esposa, y como es de imaginarse, nos dejó la "muy divertida tarea de la mudanza". Entre Frank, Toño, El Conejo y yo nos tuvimos que fletar para transportar todas las cosas e instalar la red de la oficina y, como terminamos hechos papilla, decidimos cobrarle la cuenta a Panteón. Así que lo tuvimos casi un mes completo como mandadero para cuando se nos antojaba una botanita o unos refrescos, je je... Sin mencionar que el pobre Alex le encargó a Javier su computadora y al despistado del Cone se le olvidó incluirla en la mudanza.



ALEX "PANTEÓN"

Fue hace algunos años; cuando el Conejo acostumbraba quedarse a dormir en la oficina cuatro noches a la semana... Entre Anita (que estaba estudiando para estilista), Densho y yo, le preparamos un "fantasma" con una mesa puesta verticalmente y la cabeza de maniquí que Ana usaba para practicar y lo cubrimos con una tela verde que usaba como cobija. La pusimos al fondo del pasillo del baño, donde estaba oscuro, para que cuando fuera en la madrugada, se llevara un gran susto. Al dia siguiente, el Conejo negó haberse asustado, pero la señora de la limpieza pagó los platos, pues ella lo descubrió primero y casi sufre un infarto. En otra ocasión, les contaré cómo el Ewawo y yo le ganamos una cara comida a Densho y a Cheché en una intensa reta.



JUAN "MASTER"

Gracias a mi afición al fútbol, más en específico por el Cruz Azul, he tenido que pagar varias apuestas a mis compañeros de trabajo, que van desde comidas hasta dinero; pero por la que me he ganado la "fama" de perder apuestas, fue por una que hice con Crow en el Soul Calibur 2. Resulta que en una ocasión, cuando tenía poco tiempo de haber salido el título, la reta con Hugo se puso tan buena, que decidimos apostar una "pintadita" de cabello. Yo me sentía muy confiado, y creí que vería a Crow con el pelo decolorado; pero el destino me tenía preparada una mala jugada, y fui yo quien terminó en el supermercado el fin de semana, buscando un tinte rojo. Pero la cosa no terminó ahi; para colmo, el color no "agarró" bien, y el lunes me preguntaron que si me había frotado un betabel en la cabeza.

Perspectiva



GUS RODRÍGUEZ

Fueron muchas juntas las que tuvimos en Nintendo para presentar ideas para la creación de la revista. En una de tantas, se reunió toda la gente importante de Nintendo y Pepe y yo nos sentamos juntos. Él y yo teníamos la costumbre de molestarnos mutuamente (a la fecha) y entonces lo que hacíamos es que en lo más importante de cualquier junta nos dábamos pataditas por debajo de la mesa para ver quién se aguantaba más la risa. Entonces el señor Kikuchi le hizo una pregunta muy importante a Pepe, mientras él se deleitaba dándole un trago a su café, y cuando le iba a contestar, le di unas pataditas para ver si se aguantaba la risa; yo pensé que se iba a controlar, pero cuál sería mi sorpresa que de repente escupe el café delante de todos y se ataca de la risa; todos pensaron que se había vuelto loco. Total que se tuvo que salir. Ya cuando regresó más calmado tuvo que explicar que se había contado un chiste que no se sabía.



FRANK

Como cada diciembre, pusimos nuestro nombre en una bolsa de papel y cada quien fue sacando uno para el intercambio de regalos. Llego el día mencionado y empezaron los abrazos y los gritos a coro de: ¡Que lo abra!, ¡que lo abra!, y cada quien iba revelando el nombre del que iba a recibir su regalo, cuando alguien dijo: "A Brenda le tocó Frank, pero como se fue de viaje, nos dio su dinero y nos encargó que te compráramos algo. Esperamos que te guste". Era una cajita con un moño azul; cuando la abrí me llevé la gran sorpresa. Fabrice y Natalie me habían regalado un cubilete, sí, leyeron bien, un cubilete de plástico con todo y logo de cerveza; todos nos quedamos estupefactos. Yo esperaba que terminara la broma y me dieran el verdadero regalo (que nunca llegó). A partir de entonces siempre que abro un regalo me digo a mí mismo: "Si no es un cubilete, es un buen regalo".



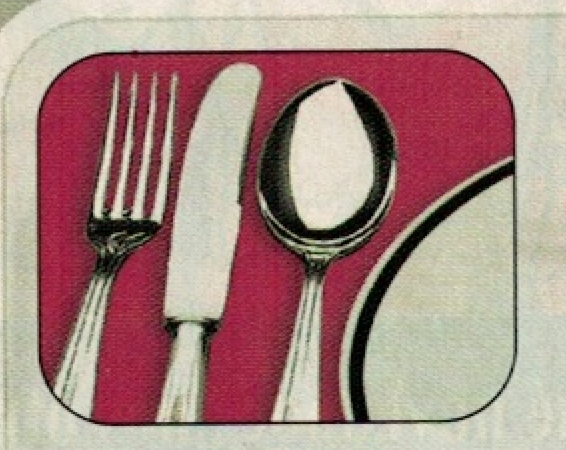
TOÑO RODRÍGUEZ

Una de las anécdotas más chistosas en CN fue en nuestras oficinas de la Col. Del Valle de la Cd. de México. Entre nosotros organizamos un torneo de Street Fighter II; todos estábamos comprometidos con él, con eliminatorias y toda la cosa; hasta comprábamos botana y refrescos. Pues un día en una eliminatoria, me tocó contra un buen amigo que se llama Juan Enrique (él ya no trabaja con nosotros desde hace mucho tiempo, pero en fin). Resulta que en pleno agarrón me llamaron, no recuerdo para qué, el caso es que normalmente le pones pausa al juego, y ya que regresas le dices que sigue; pues al hacerlo y acomodándome en la silla, él quitó la pausa y me hizo un agarre; todos se quedarn diciendo qué onda, qué fue eso. Desde entonces a esa jugada (por si te la aplican) se le llama "la Juan Enrique"



AXY

Era un día común; apenas estaba llegando a nuestras oficinas cuando ví que Tony, Spot, Frank, Anita y Raf Delgado (este último estaba sentado al estilo de las cantinas del Viejo Oeste, en un banquito que se veía tan frágil que parecía que se iba a romper debajo de su cuerpezote -para los que no lo conocen, nuestro buen amigote Raf es de tamaño... es de buen tamaño- y todos estaban discutiendo algo que ya nadie se acuerda, el caso fue que sin meditarlo mucho me acerqué a Raf, tomé el banco por el respaldo y lo saqué con tal facilidad que incluso David Copperfield se moriría de envidia. Todos se sorprendieron de la rapidez con que lo hice y Raf, después de flotar por unos segundos y darse cuenta de que ya nada lo sostenía, cayó al piso reclamado por la fuerza de gravedad. Y no nos quedó más que ayudarlo a levantarse y reír mucho por lo chistoso del asunto. ¡Saludos, Raf!



SPOT

Me voy a remontar a las lejanas épocas cuando Nintendo presentaba sus novedades en el CES en lugar del E3. En esa ocasión tocó turno a Las Vegas y fuimos invitados a una cena formal con gente de Nintendo. Al llegar al salón nos encontramos con que en verdad era elegante. Había muchos cubiertos junto a cada juego de platos, velas en la mesa, fruta y los asistentes de traje y corbata; por último la decoración y los manteles eran de color vino. Cuando estuvo lleno el lugar llegó nuestro amigo Axy, que venía completamente ajeno a toda preocupación, usando un bonito conjunto deportivo del mismo color de los manteles y una bufanda y tenis blancos. El resto de la noche fue de bromas acerca de por qué se había disfrazado de manteleria. Aún me ataco de risa cuando me acuerdo.



Club Nintendo

¡Cómo podríamos olvidar aquella comida de fin de año en que lo único que queríamos era echar relajo y comer unas hamburguesas en el Hard Rock Café! Llegamos al lugar a buena hora, pedimos algo de tomar y comer, las bebidas llegaron, pero después de 1 hora y media nos dijeron con sutileza que no había cocinero para preparar los alimentos. Salimos muy molestos; ¿a dónde vamos ahora? Enfrente había un restaurante que no se veía tan formal, pero a la hora que entramos nuestro plan cambió totalmente. Terminamos muy serios escuchando a un pianista, comiendo platillos exóticos (muy caros, por cierto) y para acabar con el cuadro todos de mezclilla; todos nos miraron como a bichos raros. Cuando lo único que queríamos nosotros era cotorrear.



¡El inicio de la leyenda, ahora en el Game Boy Advance!

Corría la época de los años ochenta y el NES destacaba por su variedad de títulos que pisoteaban a su competidor más cercano: el Sega Master System. En 1987, Square presentó un título llamado **Final Fantasy**, un RPG que no lucía por sus gráficos, sino por la grandiosa aventura en la que te adentraba, recorriendo mundos de fantasía con magos, guerreros, bestias y demonios. Y por si fuera poco, la música de Nobuo Uematsu aderezaba perfectamente la ambientación del juego. A más de 15 años de su lanzamiento, Square-Enix decide comercializar los dos primeros títulos de la saga en un compendio que te sorprenderá aun cuando ya hayas jugado la versión original.





COMPAÑÍA: SQUARE-ENIX
DESARROLLADOR: SQUARE-ENIX
CATEGORÍA: RPG
CLASIFICACIÓN: EVERYONE
JUGADORES: 1

¿Qué novedades nos ofrecen?

De las tres partes que fueron diseñadas para el NES, sólo una cruzó las fronteras japonesas; sin embargo, ahora con **Dawn of Souls**, veremos reunidas, en un mismo cartucho, las dos primeras partes de la saga, en sus versiones corregidas y aumentadas. ¿A qué nos referimos con esto? A que ahora ya puedes salvar en cualquier parte del juego, muy útil en las zonas llenas de poderosos monstruos; también encontrarás nuevos *items* y, además, se agregó un calabozo especial llamado "*Soul of Chaos*" -justo como en la readaptación de **TLOZ: Link´s Awakening** para el GBC-, donde descansan cuatro "*Chaos Spirits*" que se unen a los temibles jefes y villanos en la historia original.

El Final Fantasy II que nosotros conocemos (el de SNES) es en realidad la cuarta versión de la saga en Japón. En este compendio, encontramos el Final Fantasy II japonés, ahora traducido al inglés y con mejoras sorprendentes.







FINAL FANTASY.





¡Guerreros y magos descubrirán un dios maligno!

En **Final Fantasy** tomas el papel de cuatro valientes héroes (tú eliges su alineación) en una aventura para encontrar y recuperar los cristales de la luz. Al inicio cada personaje posee un orbe oscuro que necesita ser iluminado, y para lograrlo, nuestros guerreros combatirán con todo su poder usando espadas, magia y diversos accesorios para restaurar el orden de este caótico mundo.

Enterrados en el mágico mundo de **Final Fantasy**, existen cuatro misteriosos calabozos a los que puedes entrar desde el inicio, aunque simplemente verás un pequeño cuarto sin relevancia; pero cada vez que derrotes a uno de los cuatro jefes, su alma activará uno de los calabozos. ¿Y dónde está la emoción? Simple: en muchos juegos, los calabozos siempre se ven iguales; no obstante, en **Dawn of Souls** varía la estructura del lugar cada vez que lo visitas, ofreciéndote gran nivel de replay value al querer superar los nuevos retos. Dentro del calabozo, encontrarás monstruos de **Final Fantasy 3, 4, 5 y 6**, así como *items* raros muy poderosos; y cuando llegues al final del lugar, debes enfrentar nuevamente al jefe que derrotaste, pero ahora en su forma evolucionada a una *Evil Soul*; una vez que la venzas podrás apoderarte de los raros tesoros del calabozo.





FINAL FANTASY. II



El imperio de Palamecia ha lanzado una campaña de destrucción en su loca búsqueda de conquistar el mundo; pero los únicos que se interponen en su camino son un grupo de huérfanos: **Firion**, **Maria**, **Guy** y un extenso grupo de aliados de una pequeña resistencia organizada por la princesa **Hilda** de Fynn. Cuando la aldea de Fynn es arrasada por el imperio, los jóvenes héroes inician una complicada aventura para liberar a su mundo de la opresión imperial.

En la historia principal de **Final Fantasy II**, **Minwu**, **Scott**, **Josef** y **Ricard** son asesinados, dejando el destino del mundo en las manos de **Firion**. Cuando él y sus aliados pelean contra el emperador en **FF II**, los héroes caídos luchan sus propias batallas en otro mundo. Tal como ocurrió en la primera historia, tu grupo se forma por cuatro guerreros, donde **Firion**, **Maria** y **Guy** son los principales, y el cuarto elemento será ocupado por diversos personajes a través del curso de la historia, incluyendo a **Minwu**, **Josef**, **Ricard** y **Gordon**. La princesa **Hilda** de Fynn organiza una rebelión contra el malvado imperio de Palamecia. **Leon** (hermano de Maria) desaparece después del prólogo y entonces emerge como un caballero oscuro al servicio del imperio.





Similar al Pokédex de los juegos de Pokémon, en Final Fantasy I & II existe un visor de monstruos que te permite guardar los detalles de cada enemigo que enfrentes, aprendiendo así sus virtudes, debilidades y otros datos de interés.

Un viaje lleno de peligros...

Tu aventura te llevará a lugares nunca imaginados, donde las criaturas dominan los bosques y océanos; monstruos terribles que no dudarán en atacarte y mucho menos en usarte como plato fuerte para su cena. Conforme avances, encontrarás diferentes poblados donde debes interactuar con sus habitantes para hallar información valiosa para conocer tus próximos destinos. Usando magias, pistas y los *items* que obtengas, ganarás experiencia e incrementarás tus habilidades. En esta parte, Square Enix incluyó nuevos elementos del juego, así como una historia más completa que da vida a un nuevo capítulo llamado "**Soul of Re-Birth**", que nos ofrece nuevas aventuras y eventos especiales, feroces monstruos y una extensa variedad de *items* que te protegerán de cualquier peligro.





¿SABÍAS QUE...?

El juego está dividido en dos distintas historias que suman más de 80 horas de juego; así que si quieres dominar el universo de Final Fantasy, prepárate para invertir mucho tiempo en ello.

Hironobu Sakaguchi llamó a este juego "Final Fantasy", porque él pensaba que sería el último que haría antes de abandonar la industria.

Muchos de los juegos de la serie Final Fantasy incluyen a personajes llamados Biggs y Wedge, haciendo referencia a los pilotos de la película Star Wars.

El juego mantiene el arte original diseñado por Yoshitaka Amano, a quien se le reconoce también por sus ilustraciones de Vampire Hunter D, G Force y Front Mission.

El Final de la Fantasía

Dos grandes RPG en un solo cartucho. ¿Qué más puedes pedir? Para muchos de nosotros el nombre de **Final Fantasy** nos habla de historias épicas, con valientes guerreros y magos que buscan salvar al mundo de las fuerzas malignas. Desde el primero hasta el último, hemos visto historias diferentes que nos transportan a sitios míticos llenos de dragones y cientos de criaturas extraídas de lugares de fantasía. Si quieres entrar al mundo que nos ofrece Square-Enix, no te pierdas esta aventura, que te hará pasar muchísimas horas combatiendo el mal.



RANKING



PANTEÓN 8.0

Este título es una gran oportunidad para los fans de los RPG, pues trae dos exitazos de la famosa saga de Square. Tiene muchos puntos buenos, empezando porque son juegos clásicos al alcance de todos; también es genial porque uno de ellos no salió en América, y además tienen cosas nuevas y un retoque general. No dejo de pensar en mi saga favorita de este género. Imagínate en un juego de Nintendo DS: **Chrono Trigger**, **Radical Dreamers** y **Chrono Cross**... ¡sería genial!

MASTER 8.5

Cuando se habla de juegos RPG, el primer nombre que llega a nuestra mente es **Final Fantasy**; nadie puede negar que es la saga más popular de este género; en todas sus versiones se manejan historias fascinantes, que involucran conceptos como la vida y el universo, lo que permite que cuando los terminamos, nos dejen un mensaje de amistad, amor o esperanza. **Final Fantasy I & II Dawn of Souls** es el comienzo de esta gran serie, que por ninguna razón debes perderte. Lo recomiendo ampliamente para todo tipo de jugador.

CROW 8.5

Soy partidario de los juegos que innoven y no tanto de los refritos; sin embargo, **Final Fantasy I & II: Dawn of Souls** me agradó por ofrecernos una de las partes que sólo disfrutaron los japoneses en el NES. Además, no sólo es un port vil y barato, sino incluso una recreación con nuevos detalles para incrementar el *replay value* sin importar que sea un RPG, como nuevos calabozos, enemigos y efectos gráficos. Y por si la historia no fuera suficiente, déjate llevar por la música, que para mi gusto es de las mejores de su época.

1 — 10

LOS RETOS

La perseverancia es una de las mejores virtudes; gracias a ella podemos lograr cualquier meta que nos propongamos, no importa lo difícil que ésta sea; y es algo que queremos que aprendan por medio de esta sección; con esto en mente, veamos los retos que les preparamos para este mes.



Nuevo Reto

01/05-01 Mario Kart Double Dash!!

Enviado por José Efraín Martínez L.

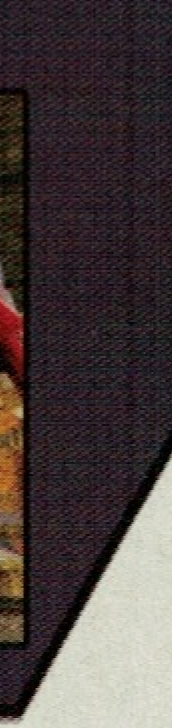
¿Eres bueno en Mario Kart? Demuéstralo aceptando el reto que manda José Efraín; estos son sus mejores tiempos en algunas de las pistas del juego; son muy buenos, pero como ya lo aprendimos con F-Zero GX, todo es superable.

Peach Beach	1:19:456
Dry Dry Desert	1:50:240
Mushroom Bridge	1:31:302
Daisy Cruiser	1:55:480
Waluigi Stadium	1:56: 243
Sherbert Land	1:25:587

Nuevo Reto

01/05-03 Soul Calibur 2

Para responder este reto, deberás enviarnos tu máximo récord en el Survival Mode, dentro de la opción default del juego.



El Reto Club Nintendo

01/05-02 Donkey Kong Country 2

Este reto combina rapidez y destreza; debes enviarnos tu mejor tiempo al terminar Donkey Kong Country 2 para GBA, con el mayor porcentaje posible; los mejores los publicaremos en la revista.

Todas tus respuestas, así como nuevos retos, háznoslos llegar a la siguiente dirección:
Revista Club Nintendo
Sección Los Retos
Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, D.F.

Recuerda que puedes enviarlos en VHS o en fotografía; sólo adjunta una carta explicando lo que aparece en el video o la foto; practícale, porque este inicio de año tienes mucho trabajo ¡Ánimo!



Visita a Retro

A pesar de tener un nuevo y reluciente **Metroid** esperando; de haber pasado siete horas en un viaje de avión donde el piloto tenía la urgencia de hacer una picada de 10,000 pies en 45 segundos; de comer la peor comida china de todo Texas... no nos arrepentimos ni por un minuto de nuestro viaje a Retro Studios. Los genios maniáticos detrás de **Metroid Prime** y **Metroid Prime 2 Echoes** no reciben muy seguido visitas en su hoyo de **Hobbits**, así que la oportunidad de conocer el lugar y tener una entrevista exclusiva valió más que el riesgoso viaje. Conoce la magia que hay detrás de la serie de **Metroid**, y después sumérgete en nuestra guía. Es demasiado bueno para creerlo.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB — Animated Blood, Violence

Conoce al equipo

Retro Studios está localizado en un complejo de oficinas en Austin, Texas. A pesar de estar rodeado de un gran escenario musical y la mejor barbacoa del estado, los sujetos que trabajan aquí raramente salen al pueblo; al menos no mientras se encuentra en desarrollo un nuevo juego de **Metroid**.



Aquí está el equipo de Retro en toda su gloria. Es sorprendente que juegos tan buenos como Metroid Prime y Metroid Prime 2 Echoes puedan ser desarrollados por un equipo tan pequeño; pues otros títulos son elaborados por el doble o triple del personal.

Tan pronto como llegamos, fuimos recibidos por Michael Kelbaugh, el presidente de Retro Studios, quien nos llevó a un rápido recorrido por el lugar en lo que esperábamos que el equipo de desarrollo se reuniera en el salón de conferencias. Las afueras del estudio se ven como cualquier complejo empresarial, pero adentro es totalmente distinto. Todo el mundo parece que tiene una oficina; no hay cubículos, y no ves nada de arte adornando las paredes como se acostumbra. Otro pequeño detalle que distingue a Retro de otros equipos es el hecho de que tienen un estudio de captura en la parte trasera de las instalaciones. Aunque no ha sido usado por un tiempo, pues fue originalmente construido para que pudieran usar captura en movimiento para un juego de fútbol en el que estaban trabajando, pero fue abandonado cuando recibieron el proyecto **Metroid**. Cuando le preguntamos a Michael cómo es que capturaban en movimiento la *Morph Ball*, simplemente rio y pateó un balón de basketbol por el suelo. Como la captura en movimiento no es muy recomendable para un juego en el que puedes convertirte en una bola o usar un *Screw Attack* para volar por los aires, ahora ellos usan el cuarto como un salón de música. Un gran número de miembros de Retro son talentosos músicos, y se relajan después de una larga noche de tensión y trabajo, tocando un par de canciones. Al continuar la visita, conocimos a uno de los líderes de arte de Retro; un hombre que tiene su oficina literalmente cubierta con dibujos; en la puerta, las paredes... en todos lados. Desde **Samus** hasta jefes o la *Morph Ball*. Todo lo que ves en el juego empieza con unos trazos, y es fascinante mirar todos estos prototipos y luego verlos implementados en el juego. Si quieres admirar parte del arte conceptual de **Metroid Prime 2 Echoes**, juégalo. Hay muchas galerías de arte para ser descubiertas al realizar ciertas labores en el modo de un solo jugador. También conocimos al técnico de sonido, un sujeto que se sienta en un cuarto oscuro rodeado de hule espuma. Él habló con nosotros un momento acerca del software que usa en el teclado musical más grande que hayamos visto.

"¿Qué es mas espantoso que perderte a tí mismo? Eso es lo que presenta el juego. No sólo vienen a ti con armas, sino que incluso toman posesión de ti y ya no existes".

Karl Deckard



Dark Suit

No tendrás que preocuparte por los enemigos hostiles con este traje. Combinado con la *Unknown Technology*, resiste todo intento de posesión.



Light Suit

Además de ser un buen traje, te protege completamente de los efectos dañinos del *Dark World* de *Aether*. También te permite lanzar rayos de luz.

Dark Tallon Metroid

Cuando una criatura es poseída, se convierte en una versión oscura de sí misma. Los **Dark Tallon Metroid** son más terroríficos que sus primos del *Light World*, si es que algo así es posible.



"Se pone tétrico en el *Dark World* . . . ves alrededor y observas al Ing en el límite de la luz y comienza tu paranoia. Es una cosa totalmente visceral".

Mike Wikan

Quadraxis

El monstruoso poder de los **Ing** no viene solamente de sus formas físicas, sino incluso de su habilidad de poseer a otras criaturas. Observa el cambio que provocan en el robot conocido como **Quadraxis** .

Los diseñadores hablan

Después de que el recorrido terminó, nos alistamos en el salón de conferencias donde tres de los mejores diseñadores de Retro estaban esperando: Mike Wikan (quien se especializa en términos de Inteligencia Artificial, libretos e implementación del juego), Jason Behr (él trabaja con el talentoso equipo de diseño de niveles) y Karl Deckard (quien sabe tanto del diseño del juego que hace que nuestras cabezas giren). Teníamos un millón de preguntas para ellos, pero como su tiempo era limitado, nos enfocamos en las partes más importantes del juego y de la experiencia **Metroid.** Una de las cosas más interesantes de la conversación fue acerca del diseño de los niveles. Como **Metroid** te hace revisitar los cuartos una y otra vez, nos preguntábamos dónde sabía el equipo que debía empezar.

"Tenemos un plan básico", dijo Mike mientras los demás esperaban. "Jason trabaja con todo el diseño inicial y planea todo lo demás. Entonces, cuando los cuartos están listos y empezamos a jugar, surge una mejor idea; basada en su plan original y cómo van saliendo los enemigos; es decir, cuáles funcionan mejor para dicho ambiente. Y entonces hacemos muchos intentos con varios elementos en cada área. Son probablemente 40 por ciento de planeación y 60 de arreglos. Debes ajustar cómo interactúan los enemigos y cuántas cosas funcionan en cada ambiente," nos explicó Mike.

Hablando de enemigos, **Metroid Prime 2 Echoes** contiene algunos de los más grandes y malos en la historia reciente; incluyendo los grandes **Quadraxis** y una misteriosa figura conocida como **Dark Samus.** Le preguntamos al equipo cómo es que crean a los jefes y cuántos cambios les hacen conforme progresa el desarrollo. Karl fue el primero en hablar acerca de esto.

"Cada idea que hacemos tiene su origen escrito que normalmente se guarda en un documento con muchas páginas y gráficas. Aquí proponemos los encuentros con cada enemigo, su *AI*, cómo ataca y reacciona con tu presencia. Además de qué tan grande es cada enemigo y cada ambiente. Hacemos algunos cuartos azules y pruebas acerca del tamaño y si es factible que sea de esa manera. Con los jefes es más difícil, pues tienen un gran tamaño; así que primero haces la base y puede cambiar un 50 por cierto en promedio".

Todo iba bien, ¡pero queríamos saber más acerca de **Dark Samus**! ¿Quién es ella, de dónde viene, qué es lo que busca? Cuando preguntamos si Dark Samus era la misma criatura que vimos al final de **Metroid** Prime, Mike hizo una pausa y nos dijo que no podía confirmar o negar eso. Su origen es un poco más sencillo de conocer, y pudimos comprobarlo más adelante en la entrevista.

"Qué agradable es tener un jefe con motivos claros", dijo Mike. "Es diferente a muchos encuentros enemigos, donde enfrentas a un gran jefe y sigues avanzando. **Dark Samus** tiene su propia agenda".

"Es interesante- añadió Jason- Yo creo que le da más sentido a la historia y a la experiencia para el jugador. Tratas de ser la persona que está salvando al mundo, y al mismo tiempo, hay un misterio personal que el jugador querrá resolver. ¿Qué relación tiene **Dark Samus** con el jugador? ¿Qué tan cercanos son? Es muy extraño mirar al espejo y observar a **Dark Samus** viéndote".

Karl fue un paso más adelante. "Mi personaje favorito es **Dark Samus**, porque no es el típico jefe con el que enfrentas una gran máquina de tres pisos de altura. Esta es una persona real que y tienes que usar tácticas diferentes. Y ella puede hacer cosas que no te esperarías; es de lo que se trata".



Estos son tres de los cerebros detrás de Metroid Prime 2 Echoes, aunque se necesita un equipo de talentosos jugadores para que el proyecto dé frutos.

"Estoy de acuerdo," dijo Jason. "**Dark Samus** es definitivamente una experiencia fresca. Ella es mi jefe favorito para pelear, y un cambio de los jefes convencionales. Cuando ves algo con las mismas cualidades, es divertido".

"A mí me gustan los jefes enormes también," murmuró Mike, que entró en el cuarto.

El concepto de diversión nos interesó mucho, porque es lo que hace que te llegue un juego al corazón. Le preguntamos a los caballeros que hacen un juego divertido y tenían respuestas listas.

"Un aspecto que olvidas es que el control tiene una experiencia fluida e inmersiva", mencionó Karl. "Una cosa que busco en los juegos es que en una hora y media te olvides de cómo *se hacen* las cosas y simplemente *hagas* las cosas. Es uno de los detalles diferentes de diseñar un juego, porque no hay receta para la diversión. Si todos supieran qué es lo que hace divertido a un juego, todos los títulos serían divertidos, y no todos lo son".

Mike asintió. "Es fácil ponerte en el traje de **Samus** y olvidar que estás sentado en tu sala viendo la televisión con el control en tus manos. Estás ahí. Y es porque pasamos tanto tiempo haciendo fácil que uses el control; así que no deben preocuparse por esas cosas".

El equipo de Retro obviamente le tiene amor a su trabajo, y nos preguntamos si parte de ese entusiasmo viene por el respeto a los otros juegos de **Metroid**. Jason rápidamente confirmó la teoría cuando le preguntamos por qué incluyeron el *Screw Attack* en **Echoes**.

"Tenemos una gran pasión por los juegos anteriores de la serie, y siempre que podemos capturar algo de la diversión del gameplay de los títulos antiguos, lo hacemos. Y hay una gran ventana de oportunidad para traer de nuevo alguna habilidad y retarnos nosotros mismos para ver qué tan bien serviría en un ambiente en 3D."

"Una de las cosas que me gustan de **Metroid** es lo que hacemos para expandir los elementos de ciencia ficción." dijo Karl. "Porque hay todo tipo de juegos de naves en la PC, y una audiencia que gusta de ellos. Lo que hacemos es un juego de ciencia-ficción que le guste a todos".

"Estoy entusiasmado por lo que hemos logrado hacer con los artistas", expresó Jason. "Ellos son increíbles, y podemos crear ambientes que son realistas e inmersivos. Los jugadores pueden meterse y sentir que están en un mundo real, pero al mismo tiempo saben que están experimentando una sensación de videojuego".

Con un equipo e primer nivel, diseñadores y artistas, no es sorpresa que Retro haya vivido con las expectativas de una secuela de **Metroid Prime**.

Pirate Commando

Los **Pirate Commandos** han sido entrenados para un solo propósito: cazar al cazador. Ellos están equipados con lo último en tecnología, incluyendo un *Pulse Cannon*, *E-Grenade Launcher* y un *Energy Scythe*.

"No puedes hacer algo que ya salió en otro juego sólo porque es divertido. Debes tomar ese núcleo de información y hacerlo tuyo".
Karl Deckard

"En los juegos de primera persona de consola, tienden a seguir un cierto parámetro. Tienes dos Sticks Análogos y presionas este botón para cambiar armas y bla-bla-bla. **Metroid** siempre ha sido diferente de otros juegos. Siempre hay algo especial acerca de ellos y eso es lo que lo hace un clásico".
Mike Wikan

"Creo que más allá de la expectación de cualquiera en los juegos de primera persona, el modo multiplayer en **Metroid** es divertido. Recuerdo el primer juego que hicimos con patadas . . . sin armas; sólo pateabas e interactuabas con los demás. No puedes ignorarlo; debe ir en el juego".
Jason Behr



En camino cazador

Ahora que has tenido una prueba de la sangre, sudor y lágrimas que costó la creación de **Echoes**, es hora de explorar el juego por tu cuenta. Nuestra guía te llevará por el primer templo y a enfrentar al primer jefe: un gusano gigante conocido como **Amorbis**.

Temple Grounds

Cuando salgas de tu nave, cambia a tu Scan Visor presionando Izquierda en el Control Pad; ahora escanea de lejos con el botón L hasta que la barra de abajo esté llena. Puedes escanear casi todo en el juego, y muchos de los *ítems* serán añadidos a tu diario y ganarás bonus especiales al final del juego. Algunas cosas, como ciertos jefes, sólo se pueden escanear una vez, así que no debes perdértelos. Mantente alerta.

Indicaciones del Mapa

- S Save Station
- A Ammo Station
- M Map Station
- A Elevador
- A Portal
- Missile Expansion
- Energy Tank
- Beam Expansion
- Missile Launcher
- Morph Ball Bomb
- Space Jump Boots
- Dark Beam
- Light Beam
- Dark Suit
- Dark Temple Key



1 La exploración comienza
Temple Grounds / Hive Access Tunnel

Destruye los sacos verdes en la mitad del anillo para abrir un sendero; ahora pasa la puerta azul, y déjate caer a la derecha.

2 Rodando por el camino
Temple Grounds / Command Chamber



Escanea el panel de la izquierda para que queden expuestos los cerrojos de la puerta; dispárales para abrirlos. Escanea un panel de la derecha del *Hive Tunnel* para entrar en la *Command Chamber*. Para activar el panel apagado, conviértete en *Morph Ball* presionando X; ahora sigue a los **Worker Splinters** a un hoyo detrás del cuarto y usa una bomba para activarlo.

3 Hola, personaje oscuro
Temple Grounds / Hive Chamber B



Elimina a los **Dark Troopers** que salen cuando activas el *Bomb Slot* (un disparo de *Charge Beam* o un misil harán el trabajo fácil), y escanea el panel apagado para continuar. En *Hive Chamber B*, te encontrarás con una misteriosa figura.

4 Muchas fallas
Temple Grounds / Hive Chamber C



Después de que visites el *Dark World* en un cinema, perderás la mayoría de tus armas y herramientas. Destruye los sacos verdes cercanos al cuarto para que reveles un túnel; ruédate por ahí para que llegues al siguiente cuarto. Deshazte de los *Dark Troopers* con el *Charge Beam*, y usa la misma arma para las cajas. Detrás de la puerta está la *Save Station*.

5 Haz tu propio camino
Temple Grounds / Industrial Site

Activa y usa el elevador para que llegues a *Industrial Site*. Escanea un panel para mover la caja grande; ahora camina por el borde del cuarto y escanea el panel para tirar el puente.

6 Dale al cable
Temple Grounds / Temple Assembly Site

Escanea el panel cercano a la puerta morada al final del cuarto para que caiga la caja. Ahora dispárale al cable con el *Power Beam*.

MISSILE LAUNCHER
Temple Grounds / GFMC Compound



En *Trooper Security Station*, rueda por una abertura cercana a la puerta de seguridad y escanea un panel y rueda bajo la puerta. Después de que llegues a *GFMC Compound* y veas un cinema, escanea los cuerpos para tener bonus. Destruye la caja amarilla con tu *Charge Beam* para conseguir el *Missile Launcher*. Una horda de *Dark Splinters* aparecerá -usa los misiles y el *Charge Beam* para que no tengas el mismo fin que el de la tripulación del *G.F.S. Tyr*.

7

Temple Grounds / GFMC Compound

Diversión en el cañón



Entra en el *Tyr* y usa la *Map Station*; ahora salta por el hoyo en el lado de la nave y sigue el borde hasta un panel. Escanéalo para activar el *Kinetic Orb Cannon*; ahora ruédate al artefacto. Una vez que vueles por el cuarto, abre la puerta roja con un misil y continúa.

8

Temple Grounds / Sacred Bridge

Más cañones



Rueda por la abertura pequeña del lado izquierdo y mira el panel. Escanéalo para prender otro *Kinetic Orb Cannon*, y usa el mecanismo para alcanzar el *Sacred Bridge*.

9

Temple Grounds / Sacred Path

Atravesando la pared

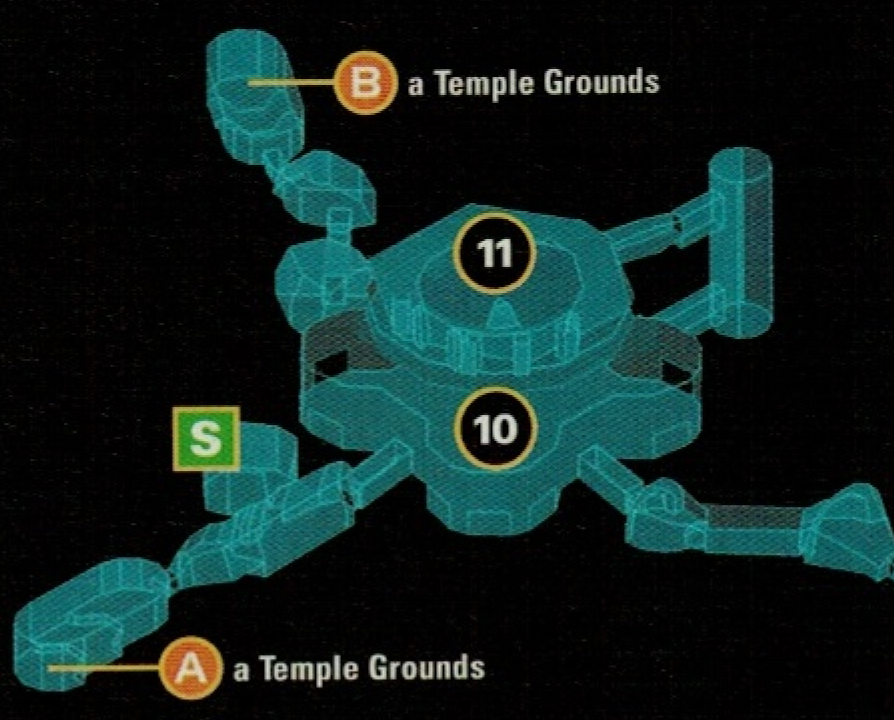




Encuentra la pared agrietada en el lado izquierdo de *Sacred Path* y dispárale con un misil para debilitarla. Escanea el panel del cuarto (está oculto en un pasillo), y usa el cañón para dispararte a través de la pared. Rueda por los rieles y pasa la puerta que está en el lado más lejano de esta área.

Great Temple

El *Great Temple* es una pequeña área que consiste en pocos cuartos, pero lo visitarás muchas veces durante tu aventura. Dirígete a la cima del templo, pero asegúrate de usar la *Save Station* en *Transport Access A* primero—hay muchos enemigos adelante.



10

Great Temple / Temple Sanctuary

Destruye al Splinter



Cuando entres en el *Temple Sanctuary*, pelearás con una horda de **Splinters**. Después de vencerlos, enfrentarás a un **Alpha Splinter**. Usa el *Dash* para esquivar sus ataques (puedes usar *Dash* al enfocar una criatura y presionar Izquierda o Derecha y el botón B), y regrésale el fuego con el *Charge Beam*. Cuando se convierta en un **Dark Alpha Splinter**, regresa al *Charge Beam*. Escanea los dos tipos de **Alpha Splinter**—es tu única oportunidad.

11

Great Temple / Main Energy Controller

El cuento de U-Mos

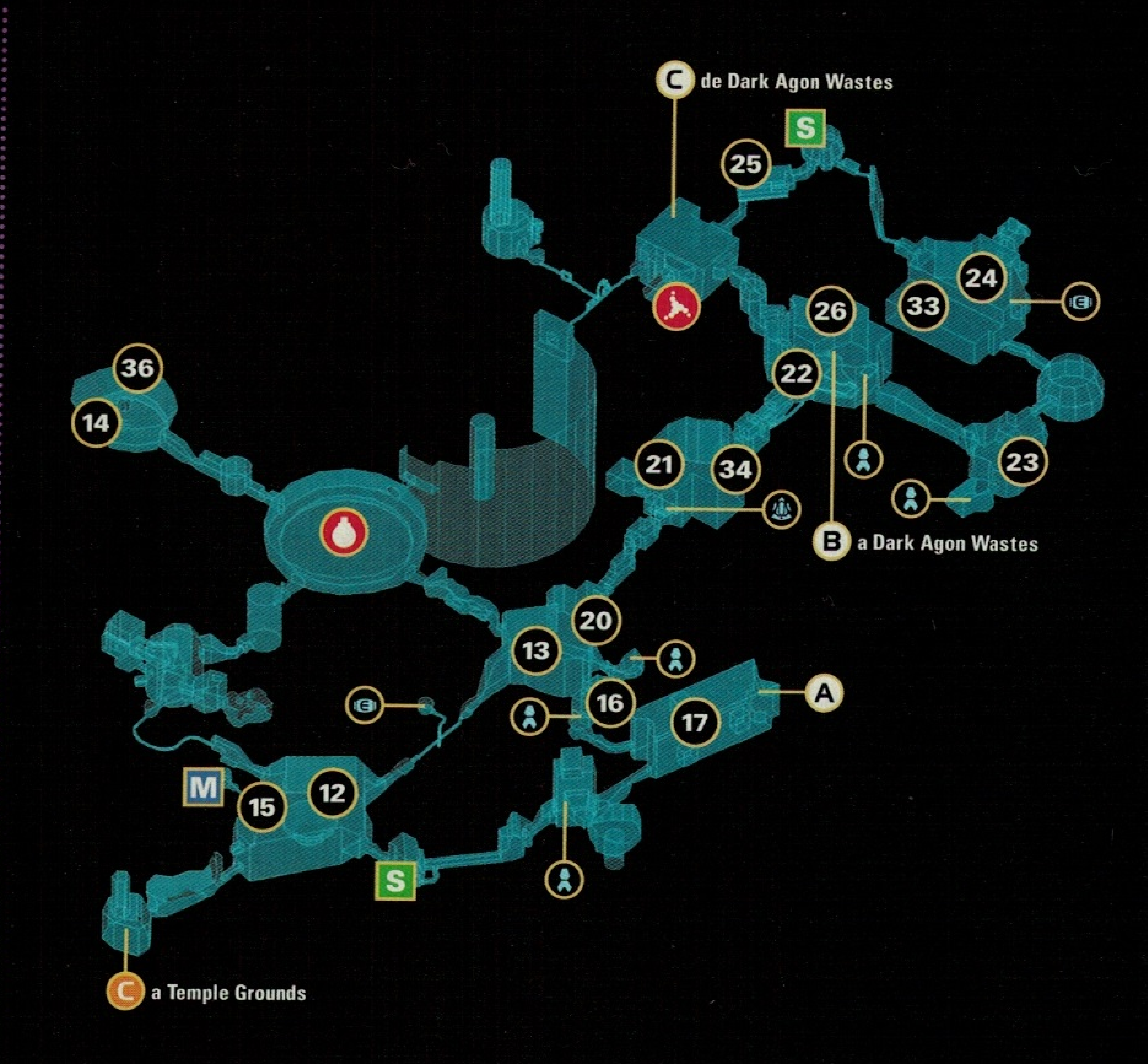


Después de que derrotes al **Dark Alpha Splinter**, obtendrás la *Unknown Technology*. No se ve muy impresionante, pero la nueva herramienta te permitirá transferir energía entre el *Dark* y el *Light World*—una habilidad que te será muy útil. Atraviesa la puerta azul y sube al elevador hasta *Main Energy Controller*, dónde conocerás a un Luminoth llamado **U-Mos**. Él te dirá un cuento acerca de su planeta y su gente y te pedirá ayuda. Como un buen cazador de recompensas, aceptarás la oferta.

Agon Wastes

Escanea la puerta morada en *Temple Sanctuary*, y sube al elevador de regreso a *Temple Grounds*. Toma el *Energy Tank* detrás de la puerta roja en *Temple Assembly Site* y regresa a *Industrial Site*. Cuando llegues aquí, escanea la puerta morada y camina por el pasillo hasta el elevador. Toma la *Missile Expansion* detrás de la telaraña de la derecha y escanea al **Luminoth Lore**; luego toma el elevador. (Para encontrar al **Lore**, camina al borde del abismo y voltea.)







Cuidado con los pilares





Entrando a *Mining Plaza*, encontrarás un par de **Sandiggers**. Derrótalos disparándoles a las partes rosas expuestas, y sigue el camino alrededor de la pared. Cuando encuentres los pilares, destruye sus bases con los misiles para crear puentes. Al final de la jornada, hallarás una puerta que te lleva más dentro de *Agon Wastes*.

13 Agon Wastes / Mining Station A

Ataca a los piratas



Elimina a los tres **Pirate Troopers** en *Mining Station A* al impactarlos con un **Charge Beam** seguido de un misil. Cuando la costa esté limpia, sube al techo del cuarto y entra en la puerta roja al final.



Agon Wastes / Agon Temple

BOMB GUARDIAN



Cuando entres en la mitad de *Agon Temple*, las puertas caerán, atrapándote dentro. Cuando el **Alpha Sandigger** aparezca, escanéalo rápidamente antes de que se convierta en el **Bomb Guardian**. Ahora ponte a trabajar. Acércate a la bestia y dispárale en la parte rosa de la cola con los misiles. Cuando mueva la cabeza, corre hacia enfrente de él y dispárale a la cara con un **Charge Beam**. Después de un par de impactos, te dará las *Morph Ball Bombs*.

14 Otra historia triste
Agon Wastes / Agon Energy Controller

Atraviesa la puerta azul al final del *Agon Temple*; ahora usa un *Bomb Jump* para entrar en el *Bomb Slot*. Cuando lo actives, el cuarto girará y te apuntará hacia *Agon Energy Controller*. Escanea el aparato cerca del **Luminoth** para averiguar acerca de las *Dark Temple Keys* y ganes la habilidad de traducir los hologramas ámbar. Localiza el **Lore** oculto entre las dos paredes cerca de la entrada y habla con él.

15 Mappy Land
Agon Wastes / Agon Map Station

Regresa por *Mining Station A*, deteniéndote sólo para abrir la puerta ámbar en la parte superior del cuarto y obtener la *Missile Expansion*. Vuelve a *Mining Station Access* y destruye el bloque arriba del *Kinetic Orb Cannon* para conseguir otro *Energy Tank*. Cuando llegues a *Mining Plaza*, escanea el **Lore** enmedio del cuarto y baja al piso. Baja la puerta ámbar y destruye otro bloque para llegar a *Map Station*.

16 Ve hacia arriba
Agon Wastes / Portal Access A

Recorre el pasillo hacia arriba de *Mining Station A* para llegar a *Portal Access A*. Usa el *Kinetic Orb Cannon* para pasar sobre la pared, y agarra la *Missile Expansion* que está oculta detrás del cuerpo del **Luminoth**.

17 Activa el portal
Agon Wastes / Portal Terminal





Elimina a los dos **Pirate Troopers** y dos **Dark Pirate Troopers** para activar el *Bomb Slot* al final del cuarto. Activa el *Slot* para iniciar un sistema que sube y úsalo para alcanzar el bloque. Destrúyelo y crea un puente hacia el otro lado del cuarto, ahora salta de nuevo y repite el proceso dos veces más. (Asegúrate de escanear los *Pillbugs* en la pared izquierda, pues es tu única oportunidad). Cuando la luz llene el cuarto, escanea el círculo a la izquierda del portal para activarlo cuando pases por él.

Dark Agon Wastes

Los *Dark Agon Wastes* son una farsa del *Light World*, y un peligroso lugar para estar. El aire del *Dark World* es venenoso, osea que necesitarás moverte rápido y mantenerte cerca de cualqueir fuente de luz para protegerte.



18 Sobreviviendo al Dark World
Dark Agon Wastes / Portal Site



Hay dos tipos de generadores de campo de fuerza en el *Dark World—Light Beacons* y *Light Crystals*—; y ambos pueden crear campos que te protegerán del aire venenoso. Los *Light Crystals* siempre están activos (salvo que estén cubiertos por una especie de plasma), pero puedes activarlos al dispararles con el *Power Beam*. Recuperarás lentamente energía mientras estás en el campo, pero ten cuidado cuando estás en el haz de luz, pues se apagan después de un par de segundos, lo que significa que debes recargarlos con otro *Power Beam*. Una vez que te acostumbres a este mundo, ve al *Bomb Slot* al final del cuarto y actívalo para abrir una puerta azul.

19 El guerrero espera
Dark Agon Wastes / Duelling Range



Destruye los Inglets en *Crossroads* y en *Save Station Two* (un solo misil los hará pedazos) antes de entrar a *Duelling Range*. Sigue el camino de *Light Crystals* hasta que llegues a un área grande donde aparecerá un **Ing Warrior**. Dispárale con el *Charge Beam* y con misiles, y trata de mantener el cristal entre él y tú. De esta manera, crearás un escudo contra sus ataques de rayos. El guerrero se lanzará hacia ti ocasionalmente, causando daño por un cierto tiempo; pero puedes usar el *Dash* para evadir el ataque. Cuando el enemigo se vaya al cielo de los **Ings**, usa los *Lightbringers* para que alcances la puerta que está en la parte alta del cuarto.

Dark Agon Wastes / Judgment Pit

JUMP GUARDIAN



El **Jump Guardian** vuela como un **Warrior Ing**, sólo que puede saltar largas distancias. (También es invulnerable cuando se encuentra cargando o saltando en el aire). Impacta a la criatura con el *Charge Beam* cuando esté en el suelo, y dale con misiles cuando se suba a la saliente. Cuando caiga al piso, sitúate en la grieta que hace y continúa atacando. Al derrotar al jefe, toma las *Space Jump Boots* y ve a la puerta azul; llegarás a *Portal Site*.

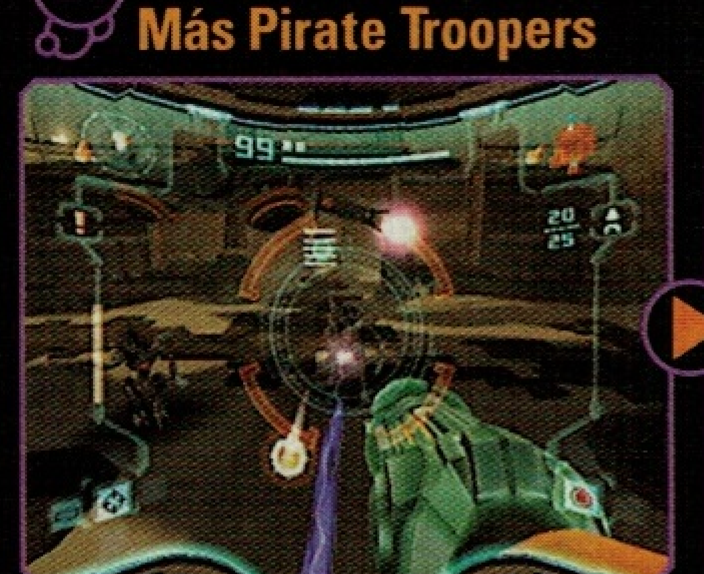
Agon Wastes / Mining Station A

20 La cabeza en Light World

Regresando al *Light World*, ve a *Mining Station A* y salta a la estatua de una cabeza. De ahí ve al pasaje a la izquierda de la cabeza y síguelo hasta un panel. Escanea el panel y al **Lore**, y vuelve a la estatua para que entres por una puerta que se abrió.

Agon Wastes / Central Mining Station

21 Más Pirate Troopers





Derrota a las tres olas de **Pirate Troopers** (incluyendo un par de **Vigilance Class Turrets**) para bajar la barrera sobre la puerta en *Central Mining Station*. Entra en *Command Center Access* y destruye el piso agrietado; ahora cambia en *Morph Ball* y déjate caer.

Agon Wastes / Command Center

22 Infiltrándote con los piratas

Rueda al *Command Center* y navega por las barreras eléctricas. Dirígete a la derecha para que consigas una *Missile Expansion*; ahora ve a la izquierda para que encuentres la salida del laberinto. Una vez que estés en campo abierto, derrota a los **Pirate Troopers** y empieza a escanear todas las computadoras para que obtengas información importante. (Que no se te olviden los dos planetas holográficos). Sube al elevador y pasa por la puerta en la cima del cuarto; ahora sigue el sendero y entra en el cuarto de control. Escanea las computadoras para que bajes una puerta; regresa a la puerta azul.

Agon Wastes / Biostorage Station

23 Los Metroids en cautiverio



Hay un par de torretas en el otro lado de la puerta. Derríbalas con misiles y rueda por los láseres para que entres a *Biostorage Station*. Varios tanques contienen **Tallon Metroids** vivos. Aunque algunos cilindros tienen grietas, las criaturas estarán quietas por un momento. Pasa el cuarto y usa el *Bomb Slot* en *Security Station A* para que gires el pasador y entres a la siguiente área.

Agon Wastes / Bioenergy Production

24 Plataformas





Derrota a los dos **Pirate Aerotroopers** en *Bioenergy Production*, y escanea el panel que tiene un diseño de garra, para que actives una serie de plataformas enmedio del cuarto. Ve al otro lado para moverlas arriba y abajo. Al estar en los controles y viendo las plataformas, baja una de ellas a la izquierda; dos enmedio y tres a la derecha. Ahora úsalas para alcanzar el *Energy Tank*. Revierte el procedimiento para que alcances una puerta del otro lado del cuarto.

Agon Wastes / Sand Processing

25 Rompiendo el vidrio

Cuando entres en una sección con perspectiva de lado, usa las bombas para romper los bloques y salta al otro lado del cuarto. Asegúrate de que no toques los lásers, pues pueden acabar con tu energía rápidamente. Entra en *Save Station C* y escanea el *Pirate Log*; ahora ve a *Sand Processing* y dispara un misil en la sección debilitada de la pared de la izquierda.



DARK SAMUS

Agon Wastes / Main Reactor






En la primera etapa, **Dark Samus** ataca con misiles y rayos. También tiene escudo, pero sólo lo puede usar por un corto período de tiempo. Si te sitúas lejos y le disparas misiles tan rápido como puedas, muchos romperán el escudo. Una vez que le hayas bajado más de la mitad de su energía, el jefe empezará a lanzar misiles más fuertes y arrojarse contra tí. Cuando la criatura se eleve en el aire y empiece a brillar, cúbrete rápidamente. Como la explosión es muy poderosa, **Dark Samus** estará vulnerable por un momento. Carga el *Power Beam* y corre cerca de ella y espera a que deje de brillar. En el momento que lo haga, dale con el rayo. Después de derrotar a **Dark Samus**, toma el elevador al último piso, entra en la puerta azul y toma el *Dark Beam*.

26 El portal

Agon Wastes / Command Center



Además de ser una gran arma, el *Dark Beam* puede abrir las puertas oscuras, energizar algunos cristales y abrir portales. Regresa a *Command Center* y derrota a los **Pirate Grenadiers**; ahora usa el *Dark Beam* para activar el portal al *Dark World*.

27 Habilita el Nullified Crystal

Dark Agon Wastes / Portal Site B

Dispárale al *Nullified Crystal* con el *Power Beam* para activarla; ahora dispárale al **Luminoth** con un misil para destruirlo y revelar un *Light Lift Crystal*. Impacta el cristal con el *Dark Beam* para elevar una plataforma. Salta arriba de la plataforma y toma la *Dark Temple Key* en un borde, Ahora avanza por la puerta negra y entra en *Oasis Access*.

28 Sube el bloque

Dark Agon Wastes / Hall of Stairs

Pasa por *Dark Oasis* y entra a *Hall of Stairs*. Ve al otro lado del bloque enmedio del cuarto y busca el *Light Lift Crystal*. Dispárale al cristal para elevar un bloque; ahora salta sobre éste y de ahí al borde del otro lado del cuarto.

29 Usa el Bomb Jump

Dark Agon Wastes / Bitter Well

Pasa por *Save Station Three* y entra en *Bitter Well*. Usa el *Bomb Jump* para cruzar la piscina (presiona izquierda antes de que la bomba explote), y rueda al otro lado.

30 Tres en secuencia

Dark Agon Wastes / Phazon Site




La puerta lejana en *Phazon Site* permanecerá cerrada hasta que escanees tres paneles. El primero está a mano derecha del cuarto, cerca de una pila de cuerpos. El segundo está a mano izquierda, detrás de un montón de cajas (dales con el *Charge Beam* para tener acceso al panel). El tercero está en un borde alto; salta a la plataforma que se mueve para llegar a él.

LIGHT BEAM

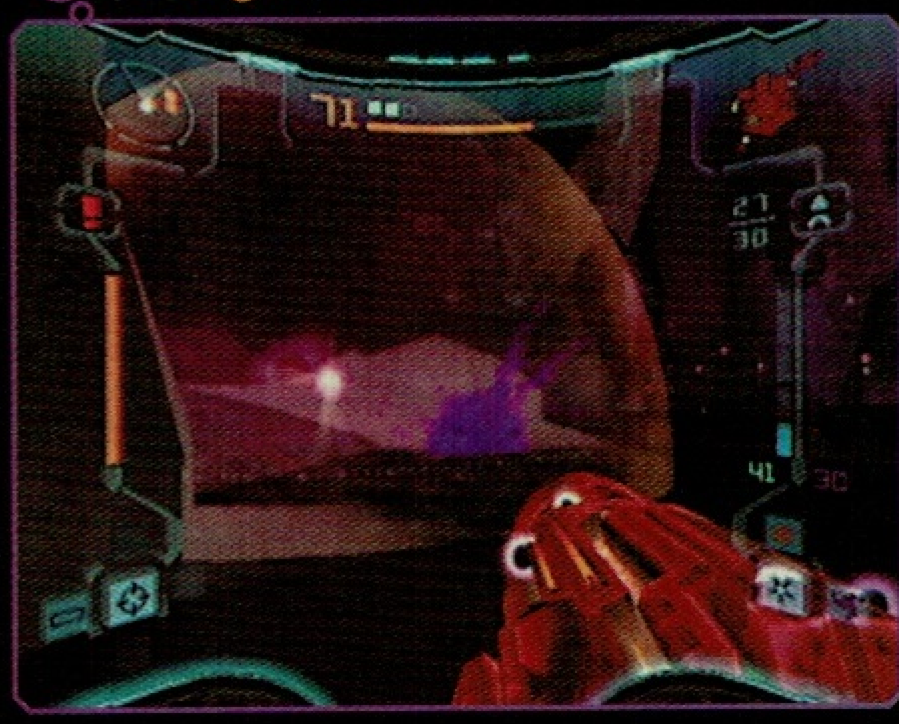
Dark Agon Wastes / Feeding Pit



Muévete rápido en el *Watering Hole* para que los **Lumites** no te tiren de tu posición. Entra en *Pit* y dispárale a las dos *Light Lift Crystals*; ahora salta a la puerta oscura de arriba y pasa por ella para que agarres el *Light Beam*.

31 Energía Pura

Dark Agon Wastes / Portal Site B



Dispara el *Light Beam* a la puerta blanca en *Feeding Pit* y ve al *Portal Site B*. Mientras andas por aquí, usa el *Light Beam* en los *Light Crystals* y *Light Beacons*. Crearás versiones energizadas de cada uno, además de que obtendrás información valiosa para tu aventura.

32 Dark Agon Wastes / Battleground

Otra llave para la colección



Atraviesa la puerta negra (cerca de donde obtuviste la primera llave) y dirígete a *Battleground*, donde varios **Warrior Ing** te han tendido una trampa Dispárales con un *Light Beam* para deshacerte de ellos fácilmente. Ahora agarra la *Dark Temple Key* que aparece al final.

33 Agon Wastes / Bioenergy Production

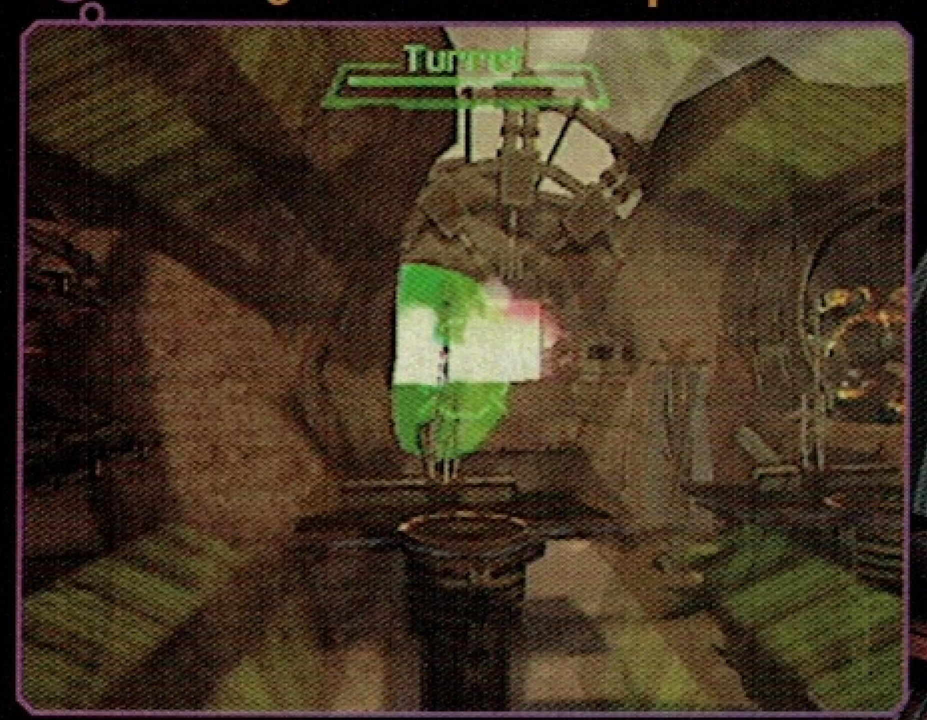
Ocúpate de los Metroids



Regresa a *Dark Oasis* y usa el *Light Beam* para activar el portal y vuelve al *Light World*. Mientras pases por *Bioenergy Production*, algunos **Tallon Metroids** te atacarán. Congélalos con un disparo del *Dark Beam*; ahora elimínalos con un certero misil.

34 Agon Wastes / Central Mining Station

Consigue una Beam Expansion



Obtén la *Missile Expansion* que está detrás de la puerta oscura en *Biostorage Station*; ahora dirígete a *Command Center*. Toma la puerta de arriba para llegar a *Central Mining Station* y usa la torreta de la izquierda para destruir a los tres generadores grises. Salta al *Pirate Skiff* (no te olvides de escanearlo), y de ahí salta al hoyo de la derecha. Camina alrededor del campo de fuerza y rueda detrás de él para obtener una *Beam Ammo Expansion*.

35 Dark Agon Wastes / Trial Tunnel

La llave final

Entra en el *Dark World* por la *Portal Terminal*. Atraviesa la puerta roja de arriba en *Judgment Pit* y dirígete a *Dark Agon Temple*. Muévete a la izquierda hasta que encuentres una puerta, entra y encontrarás la última *Dark Temple Key*. Regresa por la puerta roja de enfrente del templo para pelear.

Dark Agon Wastes / Dark Agon Temple

AMORBIS

Ataca a **Amorbis** con misiles cuando salga de la arena (usa el radar para localizarlo). Después de un par de impactos, la criatura se unirá a la esfera enmedio del cuarto. Dispárale en la cara con un *Light Beam* para romper sus mandíbulas. Cuando lo hagas, tratará de absorberte; conviértete en *Morph Ball* y deja que lo haga, para que tires bombas dentro del jefe. Repite el proceso dos veces más. Salta dos veces para evadir sus rayos.



36 Dark Agon Wastes / Dark Agon Energy Controller

Transfiere la energía

Con **Amorbis** destruido, obtén el *Dark Suit* y entra en la puerta al final del templo. Camina al control para tomar su energía, y regresa a *Agon Energy Controller* (en el *Light World*) y restaura el poder.

Sólo el principio

Después de que restaures el poder, regresa a *Main Energy Controller* en *Temple Grounds* y habla con **U-Mos** para obtener una nueva misión. ¡Pasarás mucho tiempo en un solitario lugar, así que prepárate bien! No te preocupes, tenemos muchas estrategias adicionales para todos los cazadores en el próximo mes.

SECOND SIGHT TIPS

¡Usa el poder de tu mente!

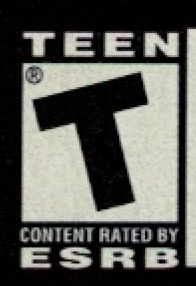
Nombre: John Vattic.

Misión: reconstruir su vida .

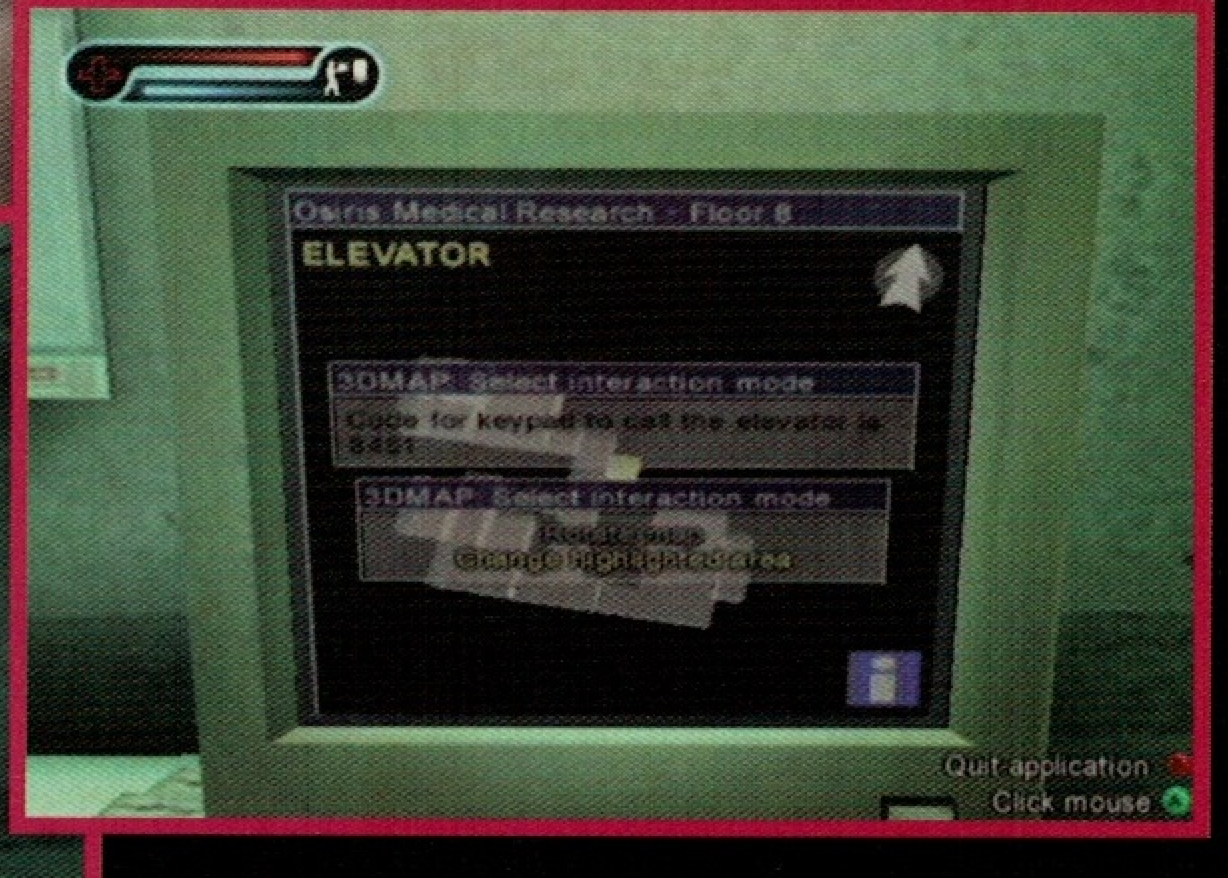
Imagínate despertar en una cama de hospital; sin memoria alguna, sin saber quién eres o por qué estás ahí. Tu cuerpo está severamente dañado y sientes que algo no está bien en tu cabeza... John Vattic está en esa situación, y deberá usar sus nuevas habilidades mentales para poder averiguar más acerca de sí mismo; así como saber contra quién y por qué está peleando. En estos Tips encontrarás la información que necesitas para poder ayudar a Vattic en su búsqueda.

Isolation

John Vattic despierta... Lo primero que debes hacer es enfocar con L al switch de la puerta y abrirla con R. Ahora usa tu poder telekinético en diversos objetos para que puedas salir por la puerta. Cambia tu poder por el de curar con el Control Pad y recupera toda tu vida.



Sangre
Lenguaje Sugestivo
Violencia



Sal al pasillo y noquea a los dos guardias; ahora dirígete al cuarto del final para que puedas utilizar la computadora y revises este piso. Si seleccionas el elevador, podrás obtener el código para usarlo, pero primero explora un poco más antes de tomarlo para que termines este nivel.



Six Months Ago Preparation

Después del cinema, sigue al soldado; él te mostrará la primera parte del entrenamiento. Debes pasar todos los muros hasta el final. En la siguiente parte deberás colgarte hasta el otro soldado; él te dará el entrenamiento para ocultarte tras las paredes. Más adelante, tus habilidades para escabullirte serán puestas a prueba; trata de pasar sin que los soldados te vean. Ve al entrenamiento con armas en donde te enseñarán a apuntar y seleccionar diversos blancos, así como a usar tus disparos de manera efectiva. Si consigues más de 250 puntos, pasarás la prueba. En este otro cuarto aprenderás a cubrirte y disparar; mide bien tus movimientos para que no gastes balas en balde.



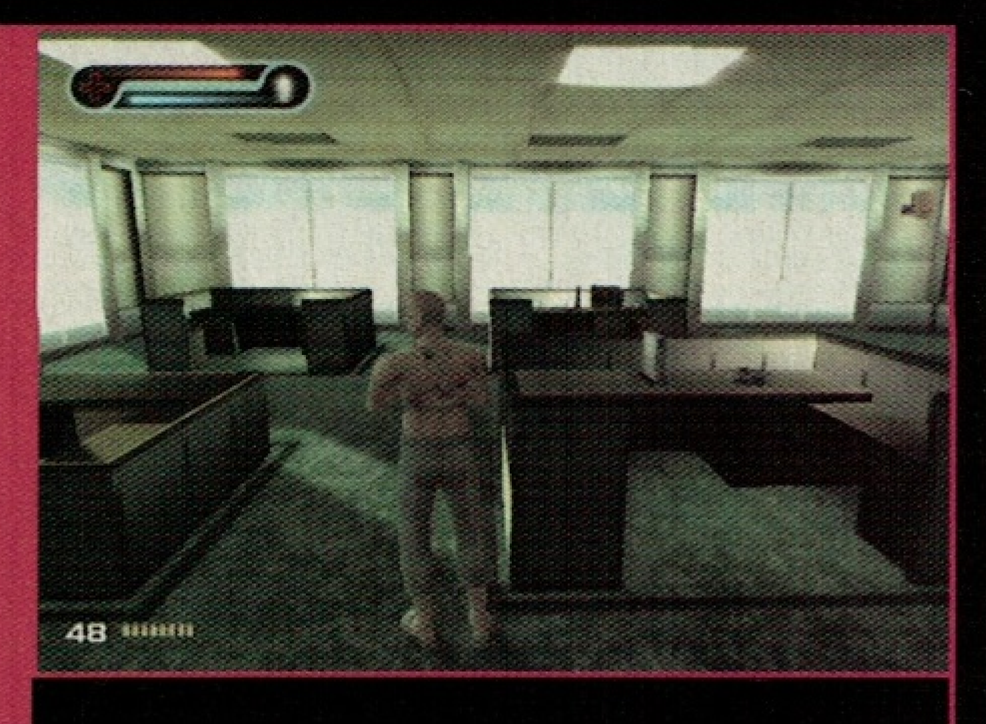
Ahora tendrás que pasar por las pruebas anteriores, usando lo que has aprendido. La ventaja es que ahora tendrás tu arma para ayudarte. En la parte donde pasas por los tubos, avanza por el laberinto para dispararle a los soldados desde ahí y ganar ventaja. La parte final te pedirá que aprendas a tirar con el rifle de francotirador; una vez que hayas concluido tu entrenamiento, conocerás más acerca del pasado de John Vattic.



Experimentation



Ahora te encuentras en el primer piso. Revisa las computadoras para que consigas información y recoge la pistola del guardia para defenderte. Asegúrate de que las terminales tengan acceso al sistema de vigilancia, porque puedes desconectar las cámaras y pasar inadvertido. Es importante que procures no eliminar a cuanto enemigo tengas enfrente; trata de asustarlos con tu Telekinesis y mantente oculto para que no den la alarma. Cuando entres al Foyer obtendrás la habilidad Psi Attack; úsala contra los enemigos a distancia, pero mantén un ojo en tu barra de poder psíquico. Avanza hasta el Primate Lab Corridor para que consigas el Charm, que te permitirá jugar con la mente de los enemigos y que te hagas "invisible".

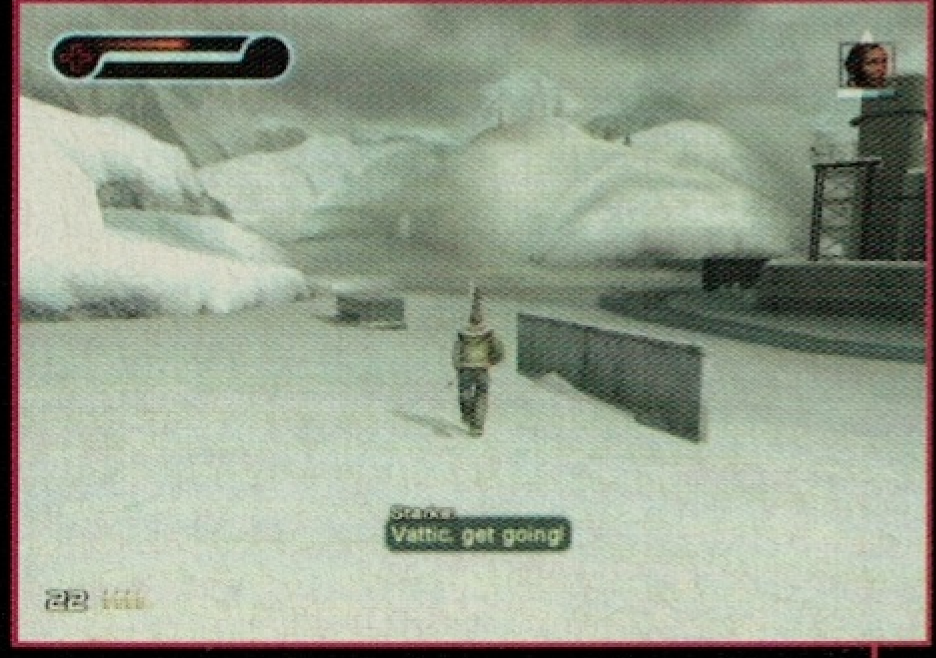


Dirígete al Primate Lab para que encuentres una tarjeta. Pero el problema es que debes usar el Charm para que no te vean los gorilas y puedas abrir la puerta del fondo y noquear al guardia antes de que dé la alarma. Ahora dirígete al cuarto cerrado y usa la tarjeta; derrota a los enemigos y revisa la computadora para que termines el nivel.



Six Months Ago Fieldwork

En la primera parte de la misión deberás cubrirte y seguir a los comandos; procura mantenerte junto a uno de ellos para que veas cuándo es necesario disparar. Recuerda que cuando usas la mira, automáticamente se sitúa en uno de los blancos, así que tú sólo deberás apuntar un poco y jalar el gatillo.



Al llegar a la cueva, uno de los soldados de Winter ICE usará explosivos en la barrera para que todos puedan pasar. Continúa por el camino eliminando a los enemigos con tu rifle. Cuando lleguen a la zona del cuartel, deberás disparar a algunos enemigos y verás que Jayne correrá hacia el complejo; síguela lo más rápido que puedas y verás un cinema.

Recuerda que Second Sight no es un juego de acción estilo Contra. El esconderte de los guardias y pasar inadvertido es más efectivo que correr disparando por los pasillos. Si eres detectado, ocúltate en un locker o detrás de las paredes; después de que los enemigos hagan una ronda, volverán a sus puestos y podrás continuar con tu aventura.

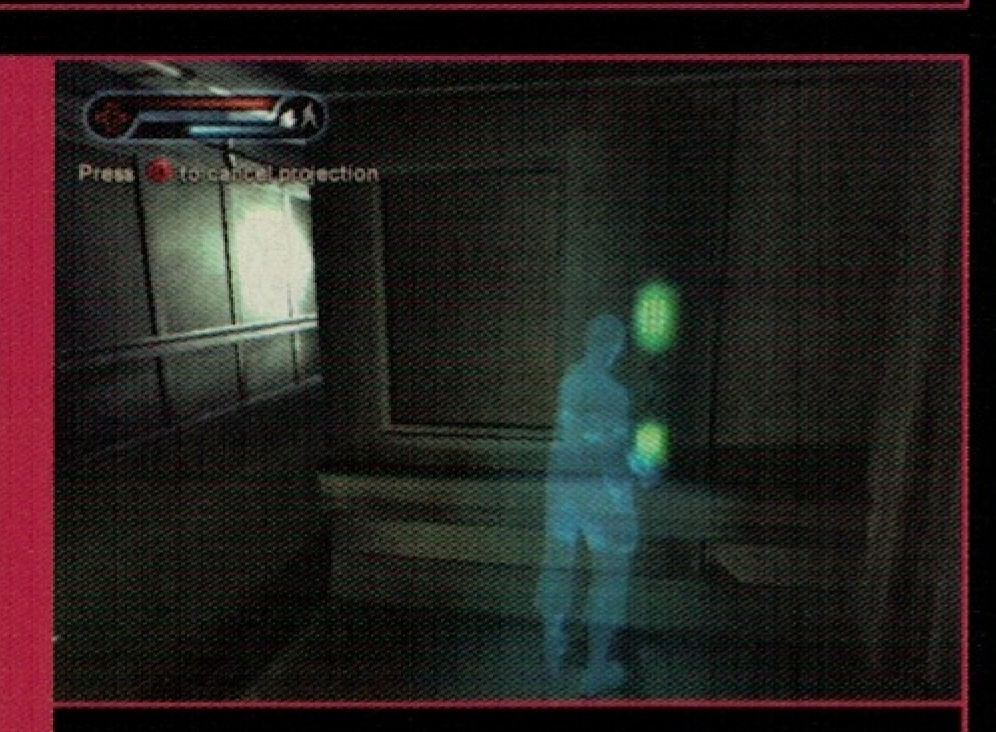
Sigue a Jayne. Si te pierdes, checa el cuadrito con su foto; una flechita te indicará el camino a seguir. Sube un par de escaleras y jala la palanca para que abras la puerta de abajo; entra y verás un cinema. Ahora tendrás que usar tus habilidades de espía para noquear a los soldados sin que den la alarma; cuando termines, Jayne te alcanzará. En el siguiente cuarto hay muchos enemigos; usa la técnica de cubrirte y disparar cuando se encuentren cargando.

Recoge sus armas y sigue adelante con Jayne hasta el cuarto de control; ahí podrás tener acceso a la computadora y conocerás el paradero del científico que buscan. Ahora debes escapar. Usa las cajas para cubrirte y elimina a los soldados; baja las escaleras y cúrate con el botiquín. En el siguiente cuarto hay varios enemigos; acaba con algunos para que puedan llegar tus compañeros y así terminar con este nivel.



Escape

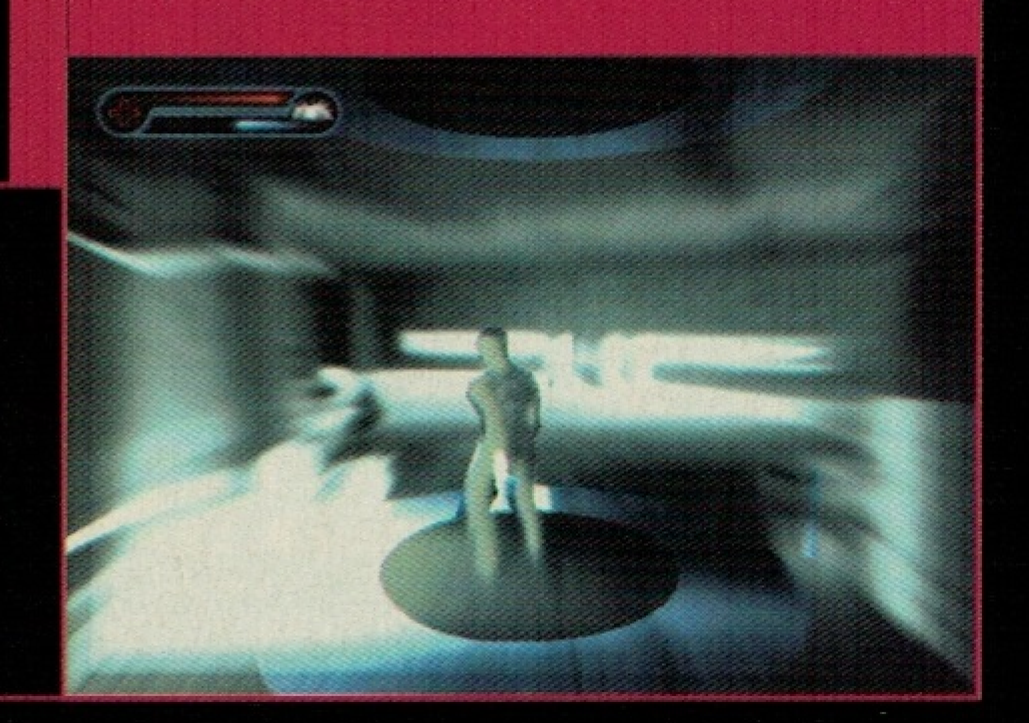
Habiendo averiguado algo más sobre él mismo y sus compañeros, John debe escapar del hospital en el que se encuentra. Usa tu Telekinesis para que destruyas la cámara de vigilancia. Ahora emplea tus habilidades para que nadie te vea; neutraliza a los guardias y obtén la pistola. Toma el elevador, pero no elimines a nadie para que no suene la alarma y bloqueen las puertas.



Llega hasta donde está el sujeto en bata y usa Charm para escabullirte por detrás de él y que puedas dispararle un tranquilizante justo en la cabeza. Ahora proyecta tu mente para que quites la barrera de láser y puedas avanzar con Charm. Al final, activa el elevador y elimina a los guardias. Sube a la plataforma y proyéctate para que puedas activar el elevador. Cuando llegues al piso superior, aprenderás a usar el Psi Attack al máximo de su poder.

En el siguiente piso adquirirás la habilidad Projection, que te permite dejar que tu mente salga de tu cuerpo y cumpla alguna tarea. Presiona el botón para que restaures la barrera de láser y evites que vengan a investigar. Proyecta de nuevo tu mente y presiona el siguiente interruptor para que deshabilites la cámara de seguridad. Repite la jugada con todos los botones para que puedas avanzar.

Este poderoso ataque psíquico dejará noqueados a los guardias (puede acabar con algunos), pero no por mucho tiempo; úsalo para abrirte camino e irlos eliminando cuando estén inconscientes. En los pasillos encontrarás muchos guardias; procura cubrirte en las paredes y usar el Psy Attack cuando los tengas a tu alcance. Usa Projection en el elevador que está más adelante. Prepárate para un par de pasillos más con tiroteos; usa tu poderoso ataque psíquico y podrás llegar hasta el carro y escapar.

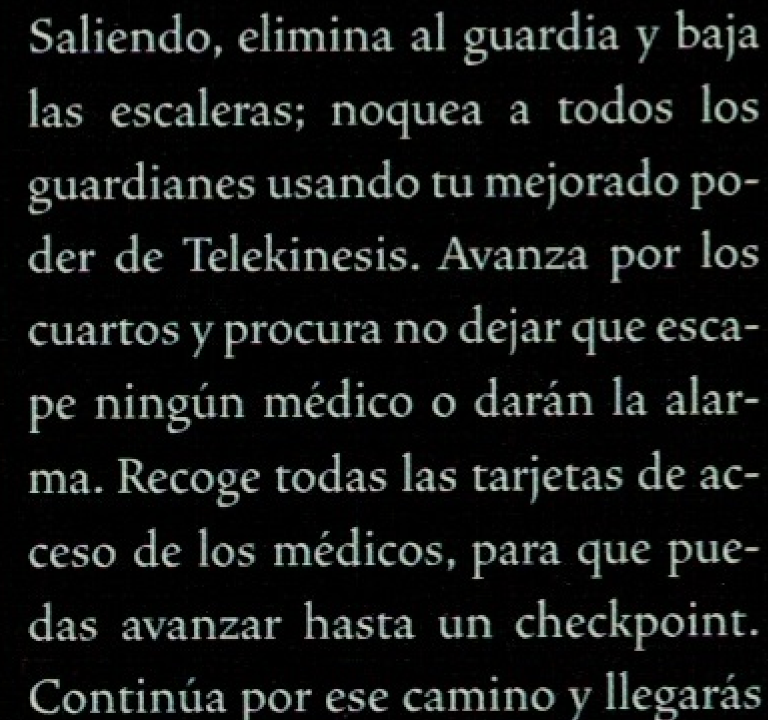


Madness

Avanza agachado o con Charm por el lado derecho hasta una tubería; entra en ella y llegarás sin ser visto a una ventana. Cuando alcances la puerta, obtendrás una mejora en tu poder telekinético; podrás levantar a tus enemigos y acabar con ellos como si fueran de trapo. Ahora explora los pasillos hasta una puerta de reja, debajo de un ventilador. Usa tu Telekinesis para que puedas tomar la llave de la librería que está subiendo las escaleras; dirígete allá y entra en ese cuarto. También se puede dar el caso de que uno de los guardias traiga la llave.



En la librería, John puede tomar ventaja de que los doctores no saben quién es él; así que puedes hablar con ellos y checar las anotaciones y libros sin problema; sólo ten cuidado de no hacer movimientos bruscos o usar tus poderes. Habla con uno de los doctores para que averigües el password de la PC que está en este cuarto; en esta terminal podrás quitarle el seguro a la puerta que está arriba de los estantes de libros. Sube las escaleras y entra al corredor por la puerta que abriste y deslízate por el ducto de ventilación.





Saliendo, elimina al guardia y baja las escaleras; noquea a todos los guardianes usando tu mejorado poder de Telekinesis. Avanza por los cuartos y procura no dejar que escape ningún médico o darán la alarma. Recoge todas las tarjetas de acceso de los médicos, para que puedas avanzar hasta un checkpoint. Continúa por ese camino y llegarás al lobby; ayuda al paciente que escapó y después deshazte de él para que no dé la alarma.



Más adelante verás varias celdas; puedes entrar o no en ellas; ten cuidado con los guardias, ya que pueden llamar por radio a sus compañeros; si esto pasa, escóndete dentro de las cabinas. En el último cuarto hay una llave; usa tu Telekinesis para obtenerla. En el pasillo del fondo está una computadora, en la que podrás verificar un password. Avanza hacia tu izquierda y llegarás a un cuarto con otra PC; ahí desconecta todas las cámaras de vigilancia.



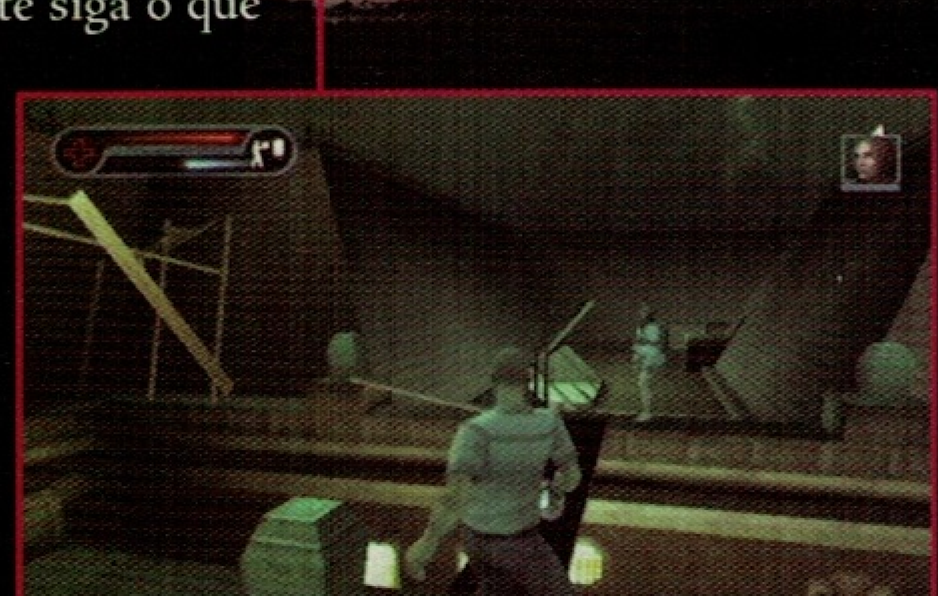
Regresa al pasillo frente a la otra PC y sube por la reja hasta los tubos de ventilación; de ahí podrás llegar hasta un cuarto y eliminar al doctor con tus poderes. En otro de los ductos podrás ver a los guardias; emplea la misma técnica para limpiar tu camino. Dirígete al pasillo donde estaban los oficiales y explora las celdas. Recuerda que puedes usar la ventilación a tu favor. En el cuarto que está en medio, hay un disco de computadora; agárralo y llévalo a cualquier PC para que puedas jugar (y tener disponible) X-Space ´92.

Avanza hasta el fondo e introduce el password en la reja; camina por el corredor y sube las escaleras para que llegues a un checkpoint. Avanza usando tus habilidades hasta la reja del fondo; deshabilita la cámara y activa el switch usando tu Telekinesis. Ahora sitúate en la puerta siguiente y usa Projection para que actives la puerta en la terminal y puedas pasar hasta la celda donde se encuentra Jayne, y así terminas la misión.

En las escenas "Six Months Ago", hay botiquines para recuperar tu vida, y son ilimitados.

Rescue

Es hora de escapar con Jayne; pero no es una tarea fácil. Deberás usar Charm en ella para que te siga o que se quede quieta en un lugar. Avanza por los pasillos, y cuando llegues a la puerta que está cerrada, entra en el cuarto de junto para que salgas al patio; ahí podrás quitar la madera que bloquea el paso. Pero ten cuidado, porque Jayne puede tener problemas y asustarse fácilmente. Cuando llegues al puente que se cae, deberás curar a Jayne con tus poderes. Ahora usa tu Telekinesis en el puente para que pueda pasar tu amiga. Si quieres evitarte esto, puedes eliminar al enemigo disparándole desde el tragaluz que está antes del puente.



Mantén un ojo en la vida de Jayne; si es necesario cúrala.



Sigue avanzando y eliminando a los guardias; cuando llegues al área abierta, deja a Jayne junto a las rejas de la derecha y pásate del otro lado por la orilla del edificio. Entra por la puerta con metralleta en mano y acaba con cuanto enemigo se te ponga enfrente. Habilita el elevador, encuentra al paciente que está aquí y recoge lo que tira. Dirígete a la puerta paralela a la que entraste y ábrela para que puedas subir al techo por Jayne.



Baja por el elevador y deja a tu amiga en este lugar. Sal y enfrenta a los enemigos hasta que el área quede segura. Ahora avanza a la puerta del fondo; hazlo con cuidado pues hay algunos enemigos detrás de las esquinas. Al llegar al final del corredor habrás terminado con esta misión.

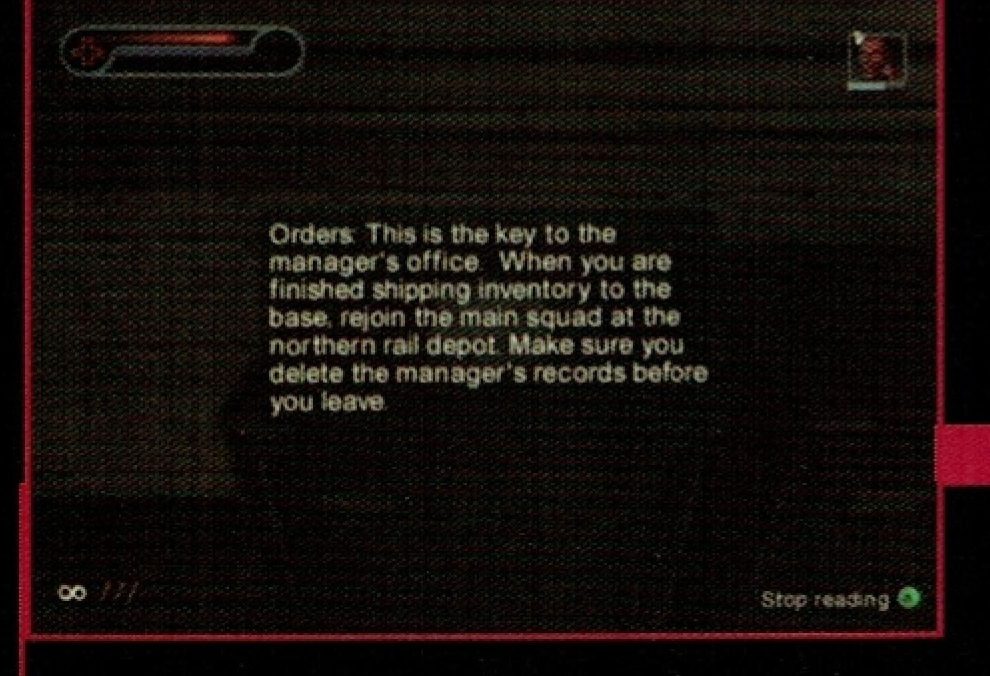


Six Months Ago Reliance

Al inicio deberás seguir al coronel y eliminar a dos francotiradores; ahora avanza con él y dispárale a los enemigos que aparezcan; recuerda cubrirte con todos los elementos del área, pues aquí no tienes poderes para curarte. Cuando se separen, rodea la estructura hasta unas cajas; sube a ellas y estarás dentro del complejo. Ahora entra por la ventilación para que escuches una conversación; John se comunicará con el coronel y habrás de cambiar de estrategia –deberás usar los tranquilizantes para no causar mucho escándalo-. Entra en la puerta y deshazte de los enemigos; juega el par de Arcadias para que te distraigas un rato, además de que podrás tenerlas disponibles para después.

SIGHT

Sube las escaleras y entra en los cuartos; ten cuidado porque hay algunos guardias. Un disparo en la cabeza con los dardos será suficiente. En el segundo cuarto podrás tener acceso a las computadoras y obtener una llave que está encima de unas gavetas. Continúa al siguiente edificio, sal por la puerta y encuentra al coronel; si se dio la alarma, se iniciará un tiroteo. Usa el rifle de francotirador para disparar a los enemigos de lejos y las metralletas para los que aparezcan cerca de tu posición.



Sube las escaleras y pasa del otro lado de la cerca; deshazte de los francotiradores y presiona el botón que abre la reja. Después del cinema, tendrás que lidiar con más enemigos, con lo cual podrás llegar a una estación de tren. Cúrate y sigue al niño a través del tren hasta un cuarto; ahí está la llave que necesitas; regresa con el coronel y abre la puerta rápidamente.



Avanza y verás un cinema; después aprenderás todas las habilidades telekinéticas, incluyendo una nueva: Possession. Usa Projection; ahora dirige tu mente y controla a uno de los enemigos para que elimines a los demás. Reúnete con el coronel para que termines esta misión.

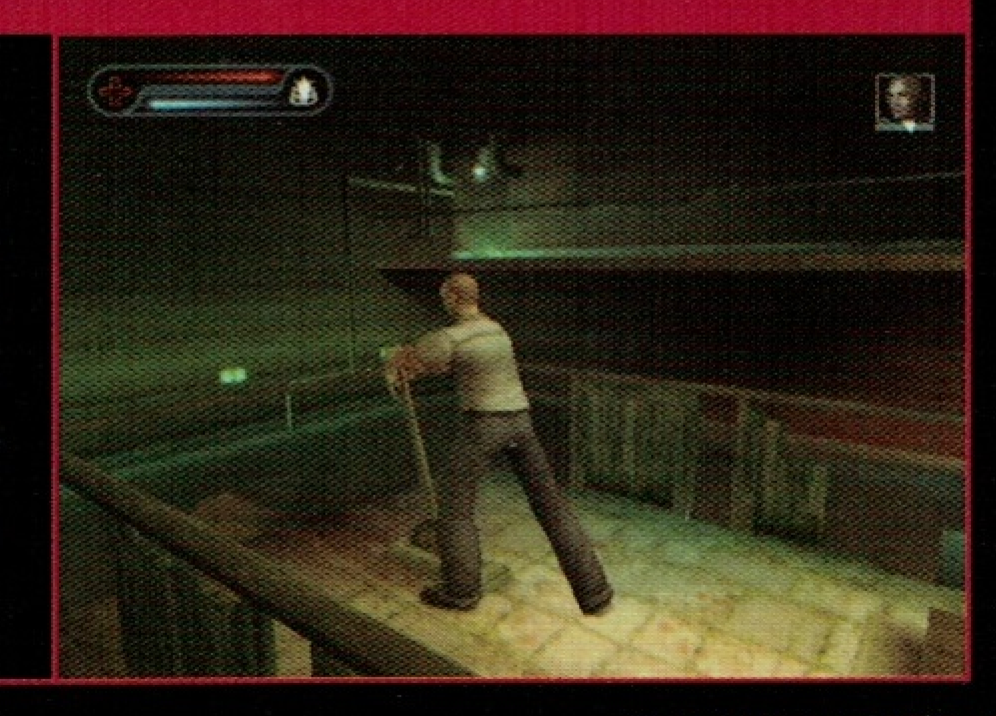
Entrapped



Es hora de escapar con Jayne; pero no es una tarea fácil. Deberás usar Charm en ella para que te siga o que se quede quieta en un lugar. Avanza por los pasillos, y cuando llegues a la puerta que está cerrada, entra en el cuarto de junto para que salgas al patio; ahí podrás quitar la madera que bloquea el paso. Pero ten cuidado, porque Jayne puede tener problemas y asustarse fácilmente. Cuando llegues al puente que se cae, deberás curar a Jayne con tus poderes. Ahora usa tu Telekinesis en el puente para que pueda pasar tu amiga. Si quieres evitarte esto, puedes eliminar al enemigo disparándole desde el tragaluz que está en el puente.

Las palancas las puedes activar manualmente o con Telekinesis; hazlo cuando acabes con todos los enemigos.

En la siguiente parte, jala la palanca y abrirás dos puertas; regresa con Jayne, pero antes usa tu Psi Attack con los guardias que salen. El área que sigue está grande y viene con más enemigos; te recomendamos entrar, eliminar a los que puedas, salir, curarte y regresar. Al final, usa tu Telekinesis en las palancas para abrir los ductos y que puedas proseguir.



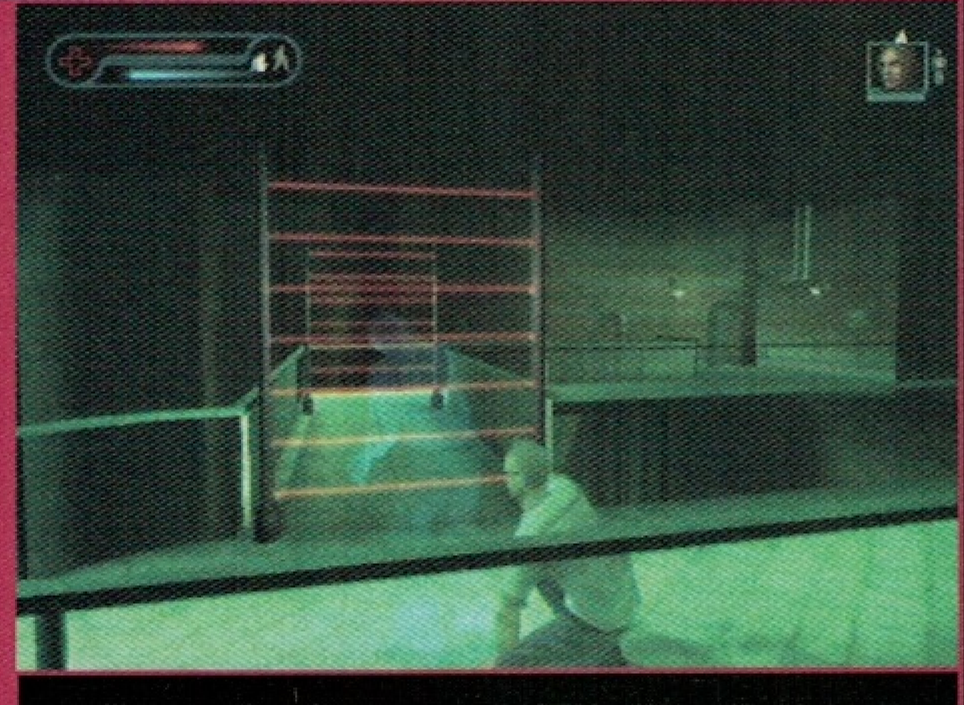


Saliendo de los túneles puedes usar Possession para acabar con los enemigos. Sube por la escalera y avanza por la saliente de la pared hasta la cima; deshazte rápidamente de los enemigos tirándolos con tu Telekinesis y sigue avanzando. Jayne tendrá problemas; ayúdala de lejos con tu poder telekinético y ve a donde está para que termines con la amenaza.

En la sección que sigue, deberás usar todas tus habilidades para lidiar con un gran número de adversarios que aparecerán. Recuerda que también debes tener cuidado con Jayne, pues si ella cae, tendrás que empezar de nuevo desde el checkpoint.

Un túnel más lleno de enemigos; tu escopeta es el arma más recomendada porque acaba con un solo disparo con cualquier guardia. Al final del pasillo terminarás con la misión.



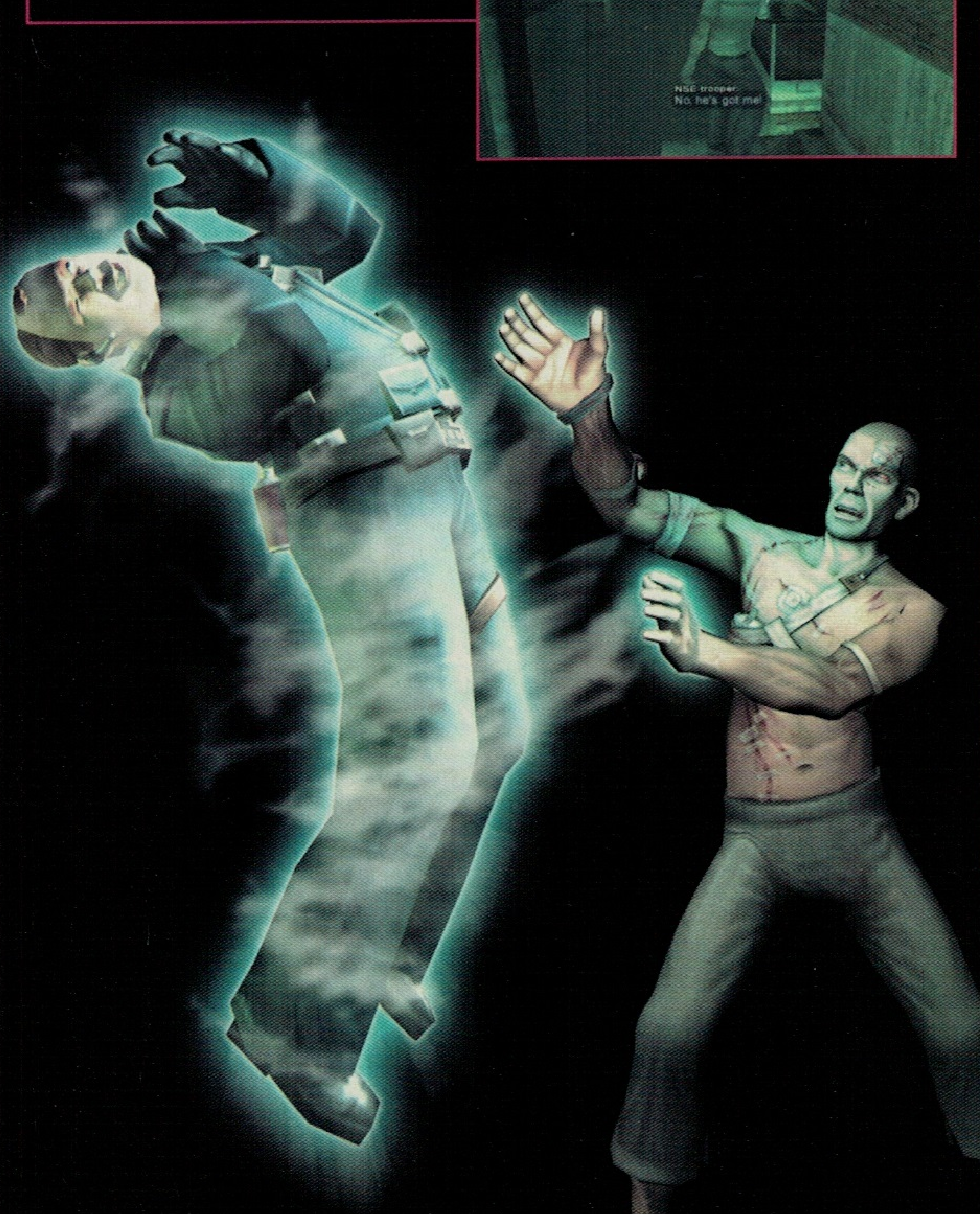


Regresa con Jayne y llévala al elevador. Sube de nuevo a la parte más alta y usa Projection para que tu mente jale la palanca y suba tu compañera. Usa de nuevo Projection para que presiones el botón y quites los láseres; junta a los dos personajes y avanza, pero ten cuidado con el guardia.

Streetlife

En esta misión deberás buscar al coronel, para que reconstruyan los hechos. Al iniciar sube las escaleras y toma el arma que está en el estante; ahora baja y abre la rendija de ventilación y entra en ella. Al final verás un guardia; dispárale con tu arma de dardos en la cabeza para que lo dejes fuera de combate. Ahora, con Possession usa a uno de los enemigos contra los otros dos; cuando acabes, lleva al guardia al frente de Vattic para que lo tengas a la mano en cuanto recupere el sentido.





Puedes usar tu Telekinesis con la vista de primera persona para elevar y azotar a los guardias del techo al suelo sin piedad.

Hacia la derecha hay otro enemigo; deshazte de él con tu Telekinesis. Regresa al callejón donde estaban los dos sujetos y verás a un enemigo golpeando a un desconocido; ayúdalo y síguelo para que te presentes con los amigos del coronel. Como no confían en ti, deberás entregar un paquete en la puerta que está cerca de la salida del ducto de ventilación por el que llegaste. Una vez que hayas entregado el paquete, recibirás un tatuaje que te permitirá socializar con los "Vipers". Regresa con ellos y tendrás la oportunidad de ganarte su confianza, pues muchos enemigos los perseguirán. Usa tu escopeta para deshacerte de ellos rápidamente; si se acercan demasiado, un buen Psi Attack será de gran ayuda. Cuando termines con todos los guardias podrás volver con ellos y te dirán dónde está el coronel. Sube las escaleras y lee los papeles que están sobre la mesa; así terminarás la misión.



Six Months Ago Teamwork

Primero elimina a los enemigos con tu rifle de francotirador; después del cinema, avanza con los soldados hasta la torre de comunicaciones. Cuando lleguen los enemigos, sitúate en la ventana junto a tu compañero y dispárales a todos los soldados que se acerquen. Mantente en movimiento pues algunos llegan por el otro lado; si te ves en demasiados problemas, usa tu Psi Attack para librarte de varios soldados a la vez. Recuerda que puedes usar tu habilidad Healing para curar a tus compañeros. Cuando el radio esté listo, deberás regresar con el coronel y decirle que cambie la frecuencia.



Sigue al grupo; adelante aparecerán más francotiradores; elimínalos con la misma arma. Cuando llegues a una casa, deberás acabar con los soldados que salen y checar si hay algún camino para cruzar. Explora la cabaña y verás un cinema con más de dos enemigos; ahora usa tu poder de Projection para pasar por la barrera de láseres, y después emplea Possession con el primer guardia para que vayas limpiando el terreno; pero hazlo con golpes normales para no llamar la atención. Ahora jala la palanca que está en la trinchera para abrir una puerta; regresa con el coronel y él te seguirá.



En el área abierta deberás enfrentar a muchos enemigos con tu rifle; pero debes irte moviendo para poder tener mejores puntos de vista. Cuando se reagrupen las tropas, deberás unirte y te dirán que hay que encontrar una puerta; es la que está en el corredor por los láseres; si no la has revisado, hazlo e infórmaselo al coronel. Ahora deberás ayudarlos contra más soldados; si ves que sufren demasiado daño, cúralos con Healing. Al acabar con los enemigos, terminarás la misión.

El misterio permanece...



Hemos recorrido un largo camino por la memoria de John Vattic, y lo hemos ayudado a salir vivo de situaciones muy comprometedoras; pero todavía falta el desenlace de su intrigante historia. No dejes de enfocar tu mente en el próximo número de nuestra revista para que concluyamos con esta increíble jornada. Te enterarás de más secretos de WinterICE, de los experimentos del Dr. Grieko y de los demás experimentos. Mientras tanto, practica todo lo que te hemos enseñado en estos Tips. Si llegas a tener dificultades con las misiones de éste o cualquier otro juego, no dudes en escribirnos por correo ordinario o vía E-mail. Hasta entonces...

CN BABES

ILUSTRACIÓN

¡Porque tú lo pediste! Te presentamos la parte bella de los videojuegos. Chicas que no pierden su encanto al practicar deportes extremos o al adentrarse en las feroces peleas cuerpo a cuerpo. ¡Pásale, la entrada es libre!

AKARI HAYAMI



Desde Japón con amor, te presentamos a Akari, una chica extrema que a sus 19 años es toda una profesional.

1080° AVALANCHE

Originaria de China y con sed de venganza contra M. Bison, Chun-Li se ha forjado un nombre y gusto entre los jugadores. Desde su aparición en el primer SFII nos cautivó por la gracia de su estilo de batalla u por su escultural figura. Su ataque más famoso es el Hyakuretsukyaku.

CHUN-LI

CAPCOM VS SNK2

Una Fu-Ma Ninja especializada en eliminar demonios y a uno que otro pirata español.

STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL

TAKI

SOUL CALIBUR II



CAMMY

A su corta edad, ella es una experta en combate; fue entrenada por Shadowloo y está en busca de respuestas sobre su pasado.



Una ninja moderna que usa el arte Shiranui Ryuu Ninjutsu para aniquilar a su enemigo.

MORRIGAN

Nacida en Escocia en 1678, Morrigan hace su primera aparición en el juego DarkStalkers para Arcadia; y como era de esperarse, pronto regresó a demostrar sus cualidades vampirescas en CAPCOM VS SNK 2.

CAPCOM VS SNK2

Baila al ritmo de la música junto con Ulala, la bella protagonista de este título.

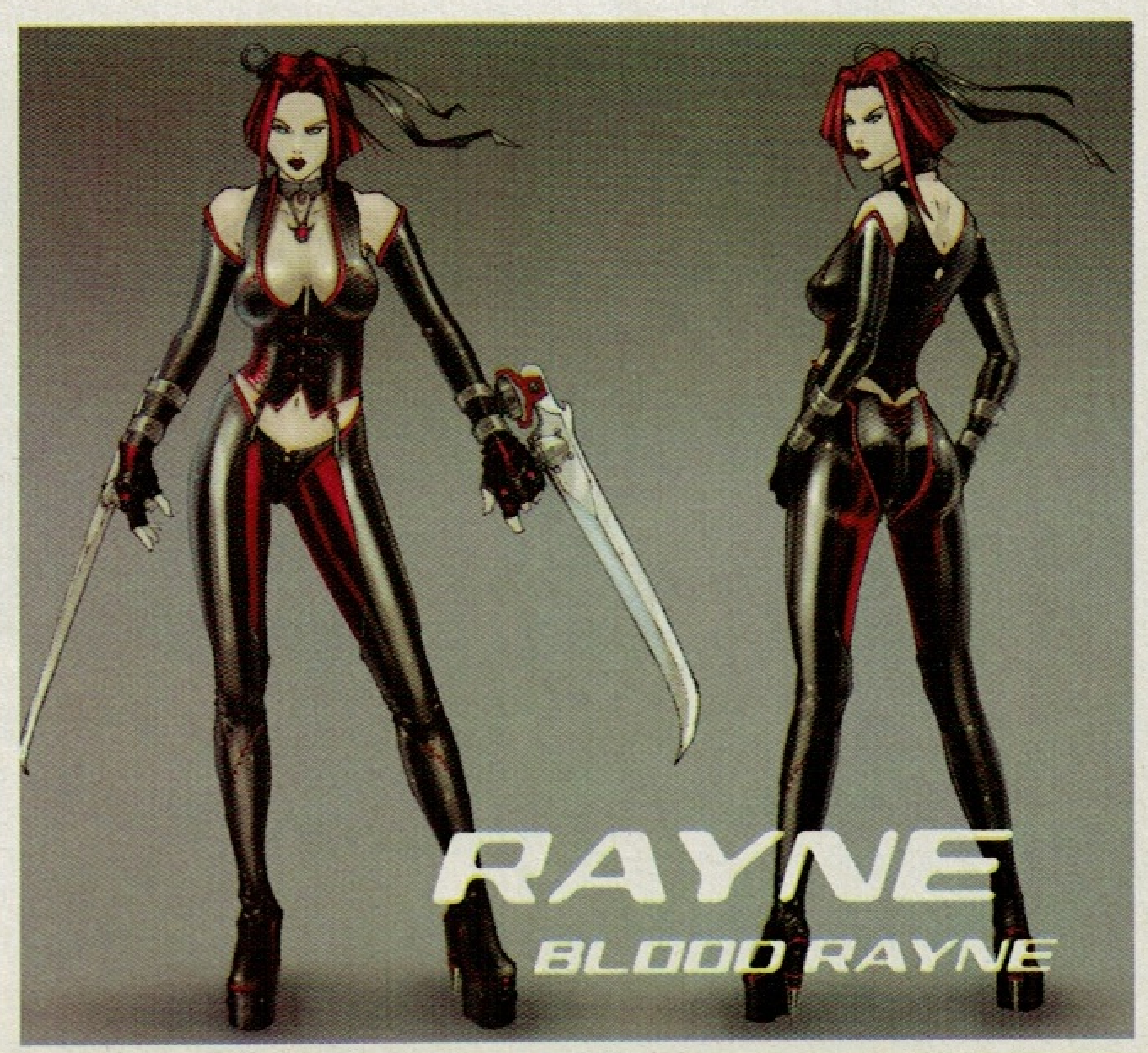


YOKO

Hermosa descendiente de un linaje de brujas tradicionalmente empleadas por la Iglesia. Fue enviada para investigar la resurrección de Drácula.



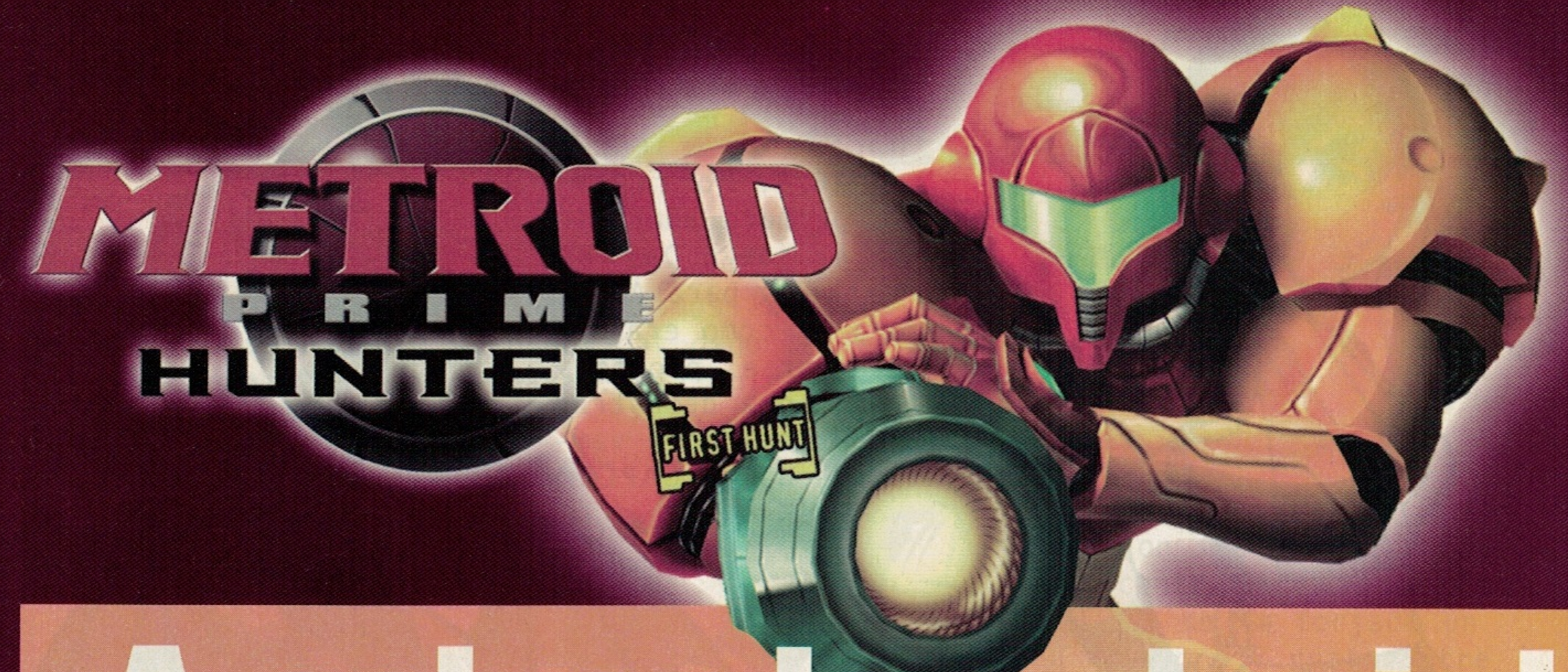
Sexy y mortal, esta es su descripción; la Dhampire que puede defenderte de los nazis o cortarte en pedacitos si la haces enojar.





SHANTAE

Una simpática genio quien usa su magia para defender su mundo y convertirse en una "Guardian Ginie".

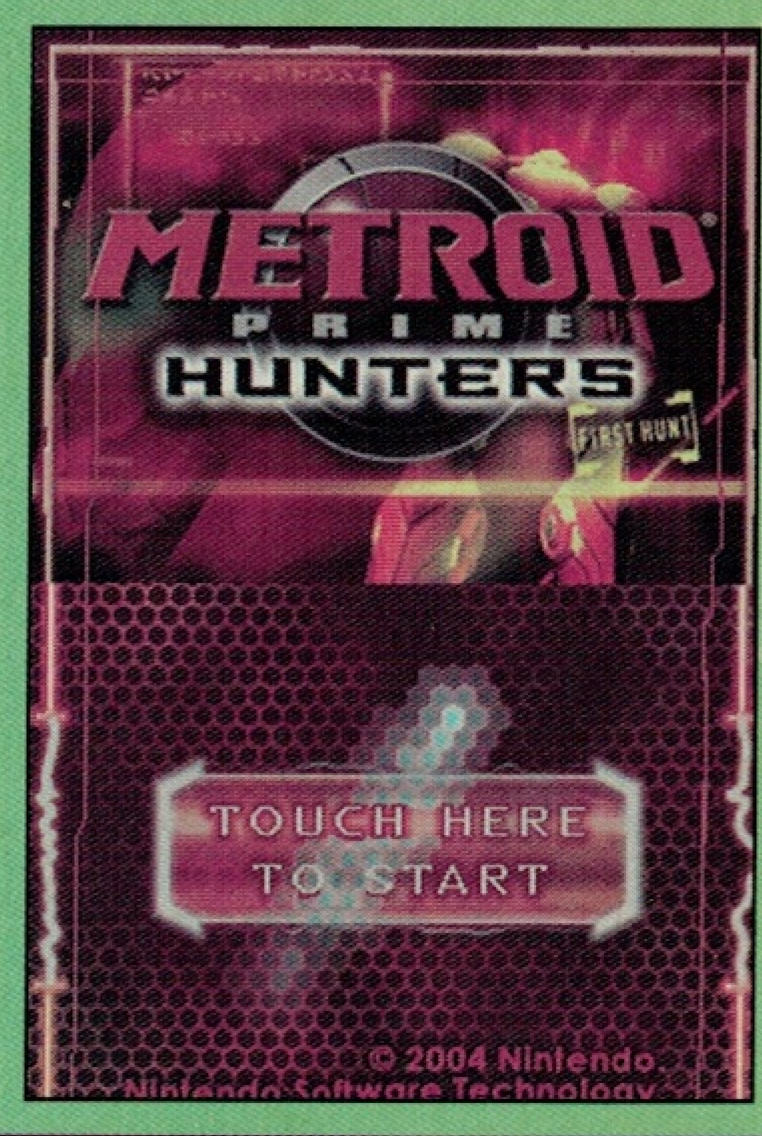


¡A salvar la galaxia!

La tranquilidad del espacio siempre se ha visto amenazada por diversos peligros; uno de ellos son los Metroids, parásitos que surgieron en un planeta conocido como SR388 y cuyo único propósito es absorber la energía de otros seres para continuar con su existencia. Esta forma de vida va de sistema en sistema, terminando con la vida de los planetas que ahí existen. Afortunadamente, una bella mujer, Samus Aran, ha impedido que estos seres se esparzan por la galaxia, y una vez más les hará frente, aunque en esta ocasión será mucho más complicado que nunca.

Inicia la aventura

Desde que ves la introducción del juego (que, por cierto, se despliega en las dos pantallas) en la que **Samus** realiza varios giros en el aire, para caer apuntando con su cañón, una cosa te queda clara: este es un juego muy distinto a los demás. Se percibe un ambiente de misterio y soledad, que invita a la exploración. Si jugaste **Metroid Prime** para **Nintendo GameCube**, se te hará muy familiar el inicio; debido a que es en una base espacial abandonada, pero por alguna extraña razón se han recibido señales de vida desde aquel lugar, pero no se sabe quién las manda, por lo que nuestra heroína es enviada a investigar lo que sucede.



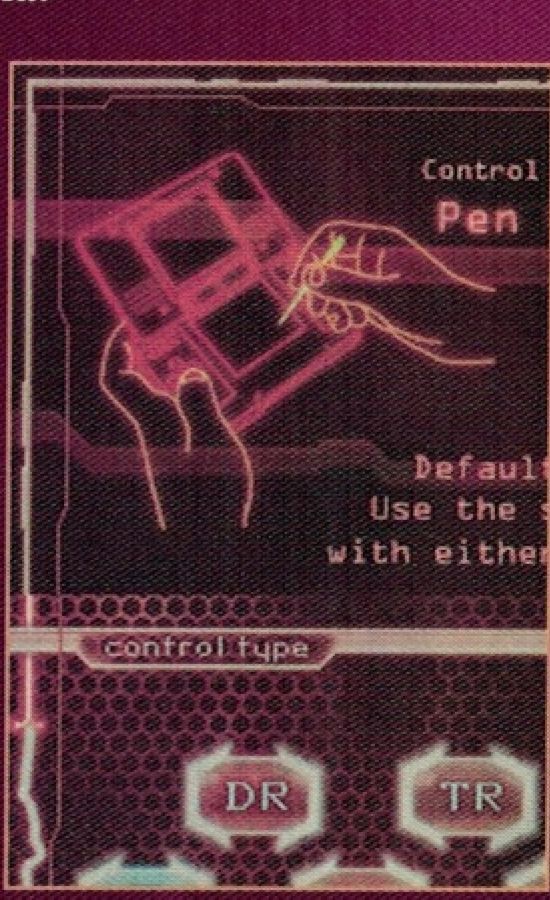




Reconociendo el sistema

Muy probablemente, lo que te va a causar un poquito de problemas al principio es acostumbrarte a jugar con la configuración que por *default* trae el título; pero no te preocupes, porque la puedes cambiar de cinco formas diferentes, y a continuación te explicaremos lo que incluye cada una.





S Mode

Si eliges esta configuración, la acción se verá en la pantalla superior, y en la inferior, el mapa. Con el *Pad* te mueves hacia atrás y adelante, el botón L te sirve para disparar y el R para saltar; lo novedoso aquí es que con ayuda del *stylus* en la pantalla de abajo, puedes controlar el target, facilitándote bastante el asunto a la hora de los disparos, ya que puedes cambiar de objetivos bastante rápido.

DR Mode

Esta es la opción perfecta para comenzar a jugar. Te mueves con el *Pad*, disparas con L y saltas con R, con los botones controlas el *target*, y como te puedes imaginar, resulta un poco más lento el ubicar a los enemigos u objetos. El juego se muestra arriba; mientras que abajo tenemos el mapa; para accionar la *Morph Ball*, tienes que tocar un ícono en la parte inferior izquierda de la pantalla.

DL Mode

Es prácticamente el mismo estilo; lo único que varía es que, para desplazarte en el juego, usas los botones, y con el *Pad* controlas el *target*; de igual manera, L y R intercambian funciones.Ideal para jugadores zurdos.

TR Mode

Es muy parecido al **S Mode**, pero aquí el mapa está en la parte de arriba, y la aventura abajo. Controlas a **Samus** con el *Pad*, y saltas con L. Para controlar la mira, utilizas el *stylus*, y para disparar, debes tocar la parte que deseas atacar; el problema de este tipo de configuración, es que como la acción se realiza en la misma pantalla en la que diriges el *target*, es muy fácil que tú mismo te tapes con tu mano o brazo, por lo que no podrás apreciar bien algunos detalles.

TL Mode

Conserva el mismo estilo que el TR Mode, sólo que los comandos de movimiento los realizas con los botones y saltas con R. Al igual que el DL, es sólo recomendable para los jugadores no diestros.

Excelentes ambientes

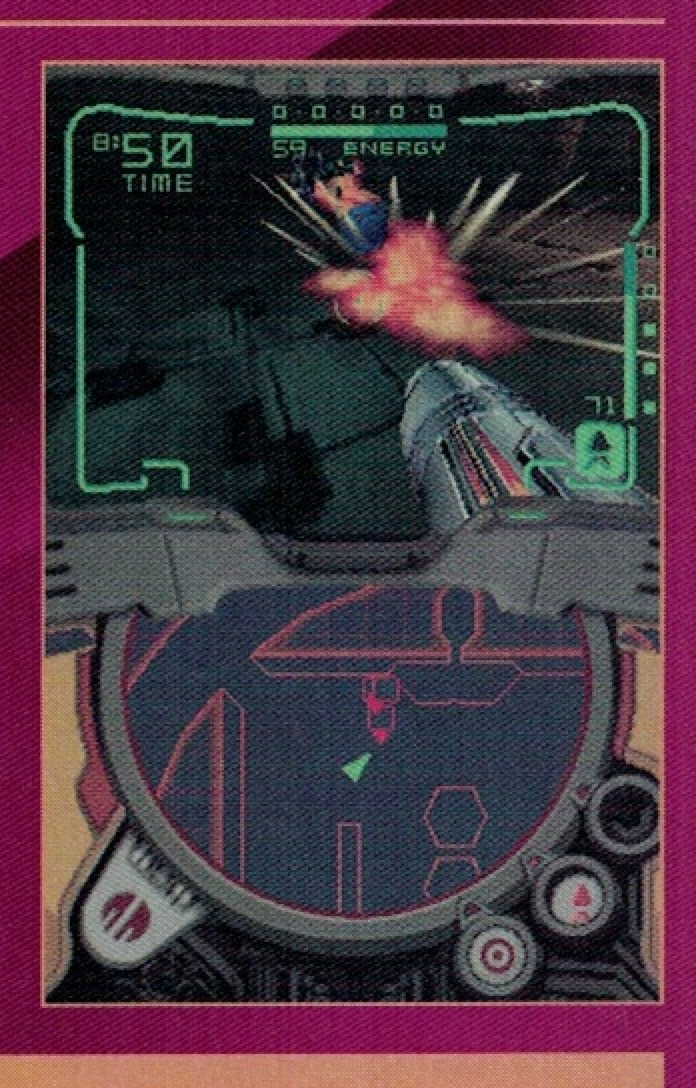
Los escenarios en los que vivirás esta historia están basados en los utilizados en **Metroid Prime**; aun así, los cuates de **Nintendo Software Technology** han realizado un gran trabajo, al añadir varios elementos, que permiten que no se sienta como si estuvieras jugando lo mismo que en el cubo; Uno de estos es la incorporación de abismos, colocados estratégicamente en partes donde el vértigo y tu pulso, te pueden traicionar. Los lugares como cuevas o ruinas han sido muy bien diseñados, pues te transmiten sensaciónes de una profundidad tal, que te absorbe por completo, olvidándote en ocasiones, hasta en dónde te encuentras.





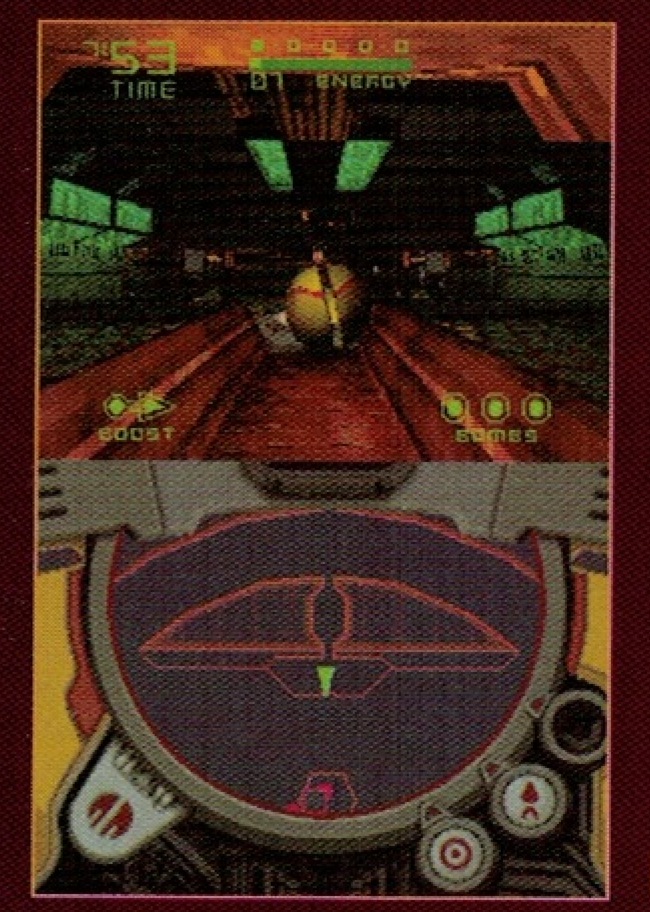
Un N64 para llevar

Sin dudas, **Metroid** fue una de las franquicias que más ansiábamos ver en el **Nintendo 64**, y que por diferentes motivos nunca salió. Pero ahora que tenemos la oportunidad de disfrutar de esta nueva versión para el **Nintendo DS**, nos podemos imaginar cómo hubiera quedado de haber salido para la consola de 64 bits; y es que en el aspecto gráfico es muy similar a los juegos de dicha consola. Detalles que incluyen las aventuras de **GCN**, como el rostro de **Samus** reflejado en el visor de su propio casco cuando dispara, han sido omitidos, pero otros como el daño que causamos al disparar a cualquier parte del escenario se mantienen.



Extrañas criaturas

En **MPH:FH** encontrarás muchos enemigos clásicos de la serie, como los **Scarabs**, los **Beetles** o los **Metroids**, pero obviamente, conforme avances, conocerás a otros, como los **Xenomorphs**, los cuales son muy parecidos en forma a los **Metroids**, pero un poco más débiles. Cuando enfrentes a los jefes de nivel, sólo te podemos decir que quedarás impresionado, tanto por su aspecto físico como por su manera de atacarte. Aún no sabemos si **Ridley**, probablemente el enemigo más famoso después de **Mother Brain**, aparezca en el título, pero conociendo a **Nintendo**, muy posiblemente tengamos que enfrentarlo una vez más.



Hasta el último rincón

Desde el comienzo de la saga en el **NES**, lo que más llama nuestra atención del traje de **Samus** es la *Morph Ball*, que nos da la capacidad para reducir nuestro tamaño al de una pequeña esfera. Gracias a lo anterior, podemos llegar a lugares insospechados, como tubos de ventilación, o pequeños orificios y grietas en las paredes, permitiéndonos así un mejor reconocimiento de la zona. Otra cualidad de la *Morph Ball* es su gran velocidad, la cual podemos utilizar para activar ciertos mecanismos o escapar de los enemigos.

Un arsenal para toda ocasión



Como todo buen juego de aventura, puedes mejorar tu arma principal, y también obtener nuevas. Una de las mejoras que no puede faltar en cada versión es el *Charge Beam*, que como debes saber, te permite cargar un límite de energía en tu cañón para después expulsarla. Otra de las que repiten, es el *Grapple Beam*, muy útil para cruzar abismos o pequeños puentes, y los típicos misiles no podían quedar fuera; trata de no desperdiciarlos en enemigos comunes; mejor úsalos contra los jefes de escena. Además de los ya mencionados, obtendrás diferentes tipos de *Beams*, así como bombas, que por cierto sólo puedes utilizar cuando estés como *Morph Ball*.



¿Cazador o presa?

Uno de los principales atractivos de esta versión es el modo *multiplayer*, en el que podemos enfrentarnos hasta con tres personas más, en competencias tipo *Death Match*; obviamente este tipo de juego aprovecha las capacidades *Wireless* de la consola. Los encuentros se realizan en varios tipos de arenas, como ruinas o instalaciones muy futuristas; la acción se mantiene constante, y la velocidad no se altera en ningún momento. De lo que más nos gustó es que gracias a que nadie puede ver lo que estás haciendo en tu pantalla, puedes planear mejores estrategias para conseguir la victoria.



¡A proteger el universo!

Metroid Prime Hunters: First Hunt, es una clara muestra de lo que se puede lograr en el Nintendo DS, no sólo en el nivel técnico, sino también en el creativo; el uso que se le da a ambas pantallas es magnífico. Es un título muy bueno, en el que quedas atrapado desde el primer instante. No lo pienses dos veces y amplía tu recién inaugurada colección de juegos de DS.





Ranking



CROW

Si has usado alguna PDA, el *Stylus* del DS te parecerá de lo más práctico; pero si es tu primera vez, quizá tardes unos minutos en acostumbrarte, ya que con la famosa plumita controlas varios movimientos de **Samus**. Me agradó bastante el aspecto gráfico que recrea un mundo tridimensional donde las cajas de colisión fueron respetadas a detalle. Pasarás horas eliminando alienígenas en el modo individual; sin embargo, la opción *Death Match* lleva a otro nivel el concepto multiplayer portátil.

9.0

MASTER

Desde que jugué **Super Metroid** quedé fascinado con el concepto manejado por parte de **Gumpei Yokoi** (q.e.p.d). Para empezar, fue una de las primeras veces que una mujer tomó el rol protagónico en un juego. Dicho concepto se ha mantenido intacto en los juegos más nuevos, en los cuales debemos recorrer planetas enteros en busca de los **Metroids**. **MPH:FH** es un título increíble capaz de transportar al jugador a un universo, donde sólo los mejores sobrevivirán; ¿te crees lo suficientemente bueno para conseguirlo?

9.5

PANTEÓN

Como es el primer juego del **Nintendo DS** al que le dediqué cierto tiempo, me quedé maravillado con lo dinámico que se torna jugar con el *Stylus*; la acción toma una nueva dirección y no cabe duda de que **Nintendo** marca el paso. No puedo esperar por jugar títulos como **Castlevania** y algún **Mario** en este sistema. Lamentablemente, y dejando fuera lo innovador del sistema, es un **Metroid** más solamente; así que es recomendable para los fans de la serie y nada más.

8.0

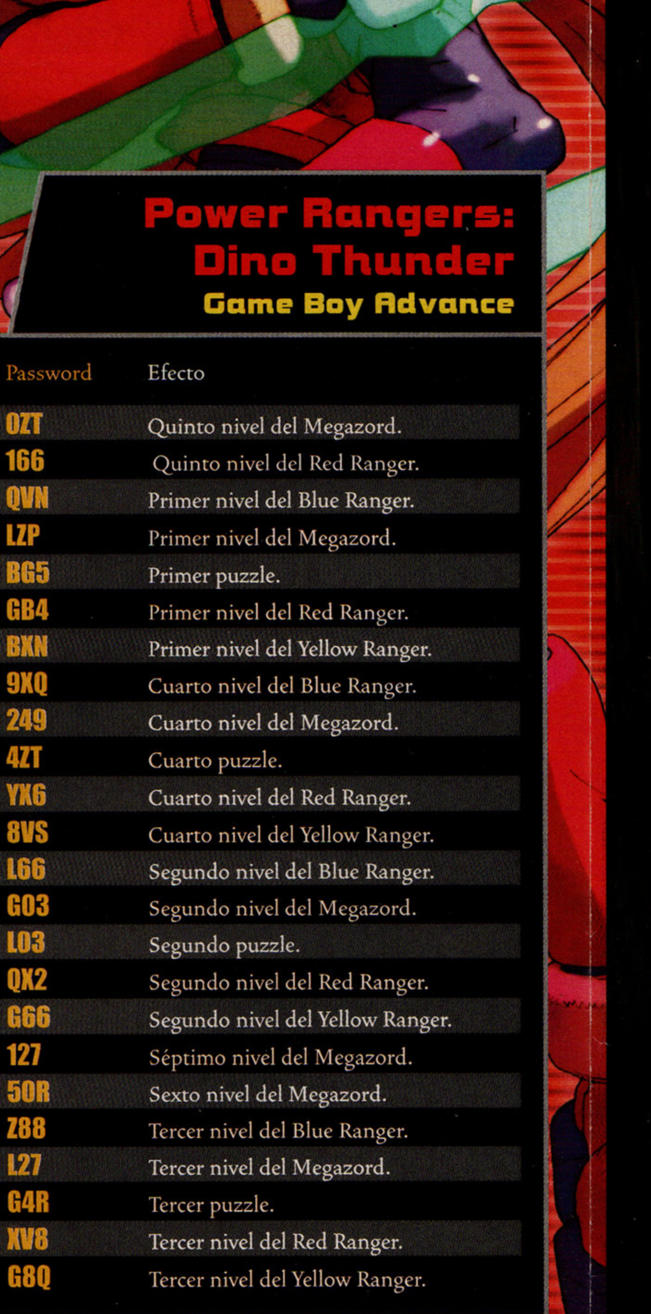
1 — 10

S.O.S.

Burn Out 2: Point of Impact
Nintendo GameCube

Para desbloquear todos los autos y opciones con los que cuenta el juego, debes realizar lo siguiente:

Mejora	Cómo Desbloquear
Classic Car	Termina la segunda persecución.
Championship Mode	Completa todas las carreras y circuitos con medalla.
Compact Car	Completa todas las series de calificación.
Custom Coupé	Consigue todas las medallas doradas en el segundo Grand Prix.
Custom Muscle Car	Completa la sexta persecución.
Custom Pick-Up Truck	Completa la quinta persecución.
Custom Roadster	Consigue todas las medallas de oro en Point of Impact GP.
Custom Sport Car	Termina Speed Streak GP con todas las medallas doradas.
Custom SUV	Completa la quinta persecución por segunda vez.
Driver's Ed Car	Completa todas las pruebas de manejo y obtén todas las medallas doradas.
Face Off Mode	Termina los tres retos del Championship Mode.
FreeRun Mode	Termina todos los niveles en Custom Championship, y podrás correr sin tránsito.
Gangster Car	Vence al Gangster Car en la tercera persecución.
Hot Rod Car	Vence al Hot Red Car dentro del primer reto del Championship Mode.
Infinite Booster	Consigue las 79 medallas doradas.
Damage 0	Completa una vez el Championship Mode.
Japanese Muscle Car	Vence al Japanese Muscle Car en el tercer reto del Championship Mode.
Police Car	Completa la primera persecución.
Pursuit Mode	Completa las tres persecuciones en el Championship. Mode.
Run Away	Consigue una medalla dorada en todos los niveles del Crash Mode.
Stock Car	Completa el tercer reto dentro del Championship Mode.
Super Car	Cuando hayas terminado los tres primeros retos del CM, aparecerá un cuarto; complétalo para obtener el Super Car.



Mega Man Zero 3
Game Boy Advance

Haz lo que se indica para activar los secretos

Minijuego de Fefnir
Completa todas las misiones con 100 puntos.

Minijuego de Harpuia
Usa zet zaber desde el inicio hasta el fin y termina el juego con un rango "S".

Minijuego de Leviathan
Completa todas las misiones con 100 puntos.

Minijuego de Phantom
Usa buster shot desde el inicio hasta el fin y termina el juego con un rango "S".

Minijuego de Ciel
Termina el juego con rango "S" en todas las misiones.

Minijuego de Copy-X
Usando tu juego previamente salvado, termínalo nuevamente en el modo Hard.

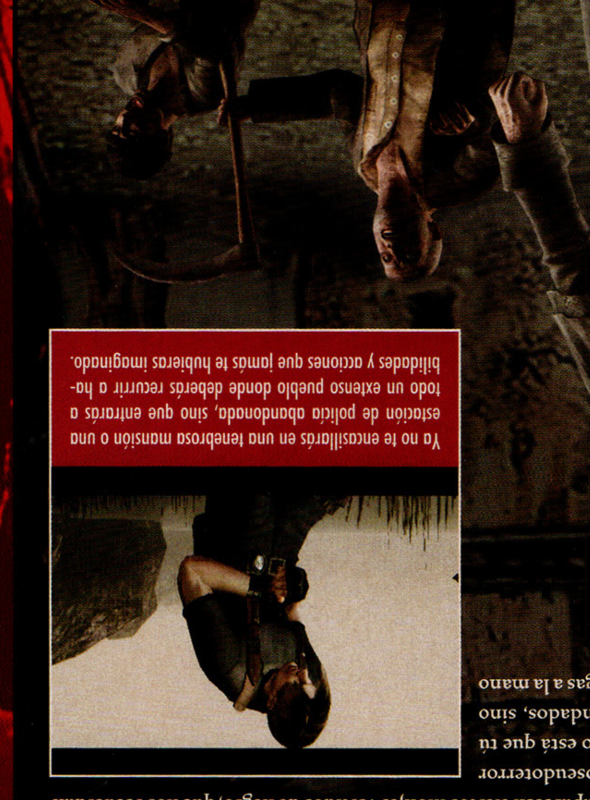
Hard Mode
Acaba el juego una vez, ahora ilumina "new game" en el menú principal; mantén presionado L y oprime Start.

Ultimate Mode
Colecta todos los discos secretos, termina el juego y después reinicia al presionar R y seleccionar new game en el menú principal.

Minijuego de Zero
Termina el juego una vez.

Kim Possible: Revenge of Monkey Fist
Game Boy Advance

Password	Efecto
Rufus, Wade, Kim, Shego, Kim, Kim, Kim	Nivel 2
Ron, Drakken, Kim, Drakken, Shego, Monkey, Kim	Nivel 3
Rufus, Drakken, Kim, Shego, Drakken, Monkey, Kim	Nivel 4
Kim, Wade, Monkey, Wade, Shego, Monkey, Kim	Nivel 5
Rufus, Wade, Monkey, Wade, Drakken, Kim, Kim	Nivel 6
Ron, Guard, Monkey, Guard, Shego, Ron, Kim	Nivel 7
Rufus, Drakken, Monkey, Wade, Drakken, Ron, Ron	Nivel 8



Power Rangers: Dino Thunder
Game Boy Advance

Password	Efecto
0ZT	Quinto nivel del Megazord.
166	Quinto nivel del Red Ranger.
QVN	Primer nivel del Blue Ranger.
LZP	Primer nivel del Megazord.
BG5	Primer puzzle.
GB4	Primer nivel del Red Ranger.
BXN	Primer nivel del Yellow Ranger.
9XQ	Cuarto nivel del Blue Ranger.
249	Cuarto nivel del Megazord.
4ZT	Cuarto puzzle.
YXG	Cuarto nivel del Red Ranger.
8VS	Cuarto nivel del Yellow Ranger.
L66	Segundo nivel del Blue Ranger.
G03	Segundo nivel del Megazord.
L03	Segundo puzzle.
QX2	Segundo nivel del Red Ranger.
G66	Segundo nivel del Yellow Ranger.
127	Séptimo nivel del Megazord.
50R	Sexto nivel del Megazord.
Z88	Tercer nivel del Blue Ranger.
L27	Tercer nivel del Megazord.
G4R	Tercer puzzle.
XV8	Tercer nivel del Red Ranger.
G8Q	Tercer nivel del Yellow Ranger.

Donkey Konga
Nintendo GameCube

Para habilitar los tres minijuegos con los que cuenta el juego, debes conseguir las siguientes cantidades de monedas por cada uno.

Minijuego	Cantidad
100m Vine Climb	4,800 monedas
Banana Jungle	5,800 monedas
Bash K. Rool	5,800 monedas

En Donkey Kong Town, puedes comprar diversos sonidos para tus bongos; el monto que necesitas juntar para cada uno de ellos es:

Tipo de sonido	Cantidad
Barnyard Set	1,050 monedas
Big Band Set	88 monedas
Car Set	66 monedas
Classical Orchestra Set	2,220 monedas
Cold Set	460 monedas
Country Set	49 monedas
Dogs Set	11 monedas
Electrical Drum Set	2,500 monedas
Jungle Set	333 monedas
Kirby Set	2,599 monedas
Konga Crew Set	64 monedas
Laser Space Set	77 monedas
Latin Percusión Set	1,900 monedas
Mario Set	4,599 monedas
Quiz Set	912 monedas
Toy Set	14,900 monedas
Whip It Set	707 monedas
Zelda Set	4,599 monedas

Def Jam Fight for NY
Nintendo GameCube

Para ganar puntos fácilmente, introduce los siguientes passwords

Password	Cantidad de puntos
DUCKETS	100
CROOKLYN	100
THESOURCE	100
GETSTUFF	100
NEWJACK	100

Si ya te aburrieron las canciones que incluye el título, con estos passwords obtienes algunas nuevas.

Password	Canción
CHOPER	Chop Shop
PLATINUMB	Get it Now
SIEZE	Sieze the Day
AKIRA	Dragon House
GHOSTSHELL	Koto
MILITIAN	Anything Goes
CHOCOCITY	Comp
CARTAGENA	Take a Look at my life
POWER	Original Gangster
PUMP	Walk With Me
LOYALTY	After Hours
BIGBOI	Bust
RESPECT	Move
CONETRUBL	Lil' Bro
KIRKJONES	Man Up
ULTRAMAG	Ponna Large

Para obtener más modos de juego, debes cumplir con estos requisitos:

Modo	Cómo activar
Cage Match	Derrota a Crak en el modo de historia.
Demolition Match	Derrota a Magic en el modo de historia.
Inferno Match	Derrota a Sticky en el modo de historia.
Ring Out Match	Derrota a Chiang, Masa y Santos, en Dragon House.
Subway Match	Derrota a Trejo en el modo de historia.
Window Match	Derrota a Crow en el modo de historia.

WWE Day of Reckoning
Nintendo GameCube

Puntos extra para crear tu personaje

Secreto	¿Cómo activar?
1000 Puntos	Termina el modo de historia dos veces.
400 Puntos	Completa "WWE Development" en el modo de historia.
600 Puntos	Completa "Sunday Night Heat" en el modo de historia.
800 Puntos	Termina el modo de historia.

Activa nuevas estrellas

Andre "The Giant"	Completa "WWE Development" en el modo de historia.
Bret "The Hitman" Hart	Termina el modo de historia.
Brutus "The Barber" Beefcake	Completa "Sunday Night Heat" en el modo de historia.
Greg "The Hammer" Valentine	Completa "Sunday Night Heat" en el modo de historia.

Asterix & Obelix
Game Boy Advance

Passwords para los minijuegos

Password	Efecto
3121	Barrel Crisis.
1232	Nivel de bonus.
3113	Mummy Ball.
2331	Sculptoris.
2123	Shoot Romans.
1322	Slip Em All.
1213	Stone Em All!

Passwords para el nivel de Grecia

Obelix, Asterix, perro, anciano.
Nivel de Cóndor.

Falbala, Abraracourcix, Obelix, Idefix.
Nivel de Grecia.

Asterix, Obelix, anciano, chica rubia.
Nivel de Helvetia.

Panoramix, Asterix, Obelix, Idefix.
Nivel de las montañas.

Obelix, Falbala, Idefix, Panoramix.
Campamento romano.

Kirby and the Amazing Mirror
Game Boy Advance

Boss Rush Mode
Logra el 100% en cualquier archivo. El Rush Mode estará disponible en el menú.

Diferentes colores de Kirby
Encuentra los botes de pintura esparcidos por todo el juego. Ingresa a esta opción a través de la lista de tesoros.

Abre el Power Center
Encuentra y golpea todos los interruptores de los portales en las diferentes áreas. La puerta del Power Center está en el "hub" principal en la ruta Rainbow (área 1), en la esquina superior izquierda y contiene todos los poderes existentes en el juego.

Sound Test
Encuentra el tesoro de CD (localiza las notas musicales para activar nuevos tonos). Ingresa a esta opción a través de la lista de tesoros.

Use Metaknight's Sword
Derrota a los jefes finales y la espada aparecerá enfrente del espejo mágico.

Resident Evil 4

Nuestra Portada

¡El terror invadirá tu Nintendo GameCube!

¡Ahora sí!, ve arrancando las hojas al calendario que te regalaron en la compra del pavo navideño y prepara tus raciones de palomitas, porque faltan unos días para que el juego más esperado de Capcom esté ante tus ojos. Resident Evil 4 nos llevará a lugares inimaginables, donde los zombis no existen, pero la gente es tan hostil y peligrosa, como aquella ex novia frenética que no te deja en paz. En palabras de Shinji Mikami: "RE4 hará que mojes tus pantalones del miedo". Así que sin más preámbulos, demos inicio al artículo de portada.



Personajes:

Leon S. Kennedy
El antiguo integrante del departamento de policía de Raccoon City es responsable por la destrucción de la compañía Umbrella que pudiste ver en Resident Evil 2 y ahora se convirtió en uno de los mejores agentes secretos de los Estados Unidos. Esta vez, el debe ir solo en una misión que lo llevará a Europa para descubrir el paradero de la hija del presidente.

Ashley Graham
La hija del presidente, de tan sólo 20 años de edad, fue víctima del secuestro por razones desconocidas. Aparentemente se debió a que fue testigo de algo, pero nadie sabe los verdaderos motivos.

Luis Sera
Un misterioso vagabundo a quien Leon encuentra en su tormentoso viaje. De acuerdo con los comentarios locales, el anteriormente era policía; y aunque parece un hombre de pocas palabras, nuestro héroe necesita toda la información que se le pueda dar para comprender la situación de la villa.

La bala final...

Resident Evil 4 responde gratamente a todos los escépticos que pensaron que era un error el omitir los zombis; ahora la saga tiene sangre nueva que une perfectamente el terror y suspenso provocados por las anteriores entregas con nuevos conceptos que nos harán disfrutar cada escenario y cada palabra dicha en el nuevo viaje a España de Leon S. Kennedy. El juego estará disponible a partir de la segunda semana de enero, así que apresúrate porque se venderá como pan caliente.

Enfrenta todo tipo de monstruos en tierra o en agua, pero ten cuidado: ¡tú no tienes una armadura como la de Frodo para protegerte!

Dirigido por Shinji Mikami y producido por Hiroyuki Kobayashi, RE4 promete ser uno de los mejores títulos del año.

¡Para qué caminar si puedes conducir! Encuentra varios vehículos disponibles para escapar de las garras enemigas.

Con el paso del tiempo, la saga maestra de Mikami ha tenido grandes cambios, desde modificar el estilo de la cámara, el tipo de control o la posibilidad de cambiar entre personajes en Resident Evil 0. Los zombis eran pieza clave, el corazón de la historia y la pauta para volver a éste; todo un clásico instantáneo en el área del Survival Horror. Pero, ¿qué hay de nuevo en la cuarta parte? Como te hemos platicado, ahora todo se desarrolla en Europa, en España, para ser exactos, y no te creas, no te encontrarás con los simpáticos Mortadelo y Filemón, sino con tipos que no se tentarán el corazón para destrozarte por completo.



Aparte de los desquiciados habitantes del pueblo, conocerás a una bella y misteriosa mujer. ¿Acaso será Ada Wong o alguna otra heroína de la serie?

Justo como en la película o el videojuego, Raccoon City fue reducida a cenizas por un ataque devastador que puso fin al problema del virus, erradicando el terror que acosaba a los habitantes.

Misión búsqueda y rescate...
Has peleado contra zombis, monstruos mutantes

Han pasado seis años desde la destrucción de Raccoon City... y Leon S. Kennedy ha dejado de ser un policía novato para convertirse en un importante agente federal. Como todo es mejor que quedarse sin chamba, Leon toma la misión de rescatar a Ashley Graham, la hija del presidente de Estados Unidos. Después de algún tiempo, cierta información concerniente al secuestro lo lleva a una parte rural de Europa. Esperando hallar más pistas, decide visitar la aldea, pero lo que encuentra es más que ordinario. Al entrar al pueblo, Leon es agredido por un grupo de desquiciados, no dejándole opción más que contraatacar el fuego enemigo en defensa propia; pero no era suficiente para detenerlos, lo que le recordó los horrores que ocurrieron en Raccoon City. "Pensé que la pesadilla había terminado...", dice.

Seres que no conocen el dolor, con una fuerza más allá de lo humano. Todo parece familiar, pero hay algo diferente... algo en sus ojos que a pesar de la locura, muestra su lado humano... "Son diferentes. No son zombis...". ¿Entonces, qué son? ¿Qué pasó aquí? Leon tiene un nuevo reto: descubrir qué hay detrás de esta locura y por qué se llevaron a Ashley; y para lograrlo, necesita valerse de cualquier elemento que tenga a su alcance para sobrevivir a la nueva carnicería en tierras europeas.

Nuevos peligros. A diferencia de los zombis, quienes sólo actuaban por instinto, estos temerarios enemigos son inteligentes y malvados.

¡El terror no conoce fronteras!

Los ambientes lúgubres quedan atrás; las aventuras en el Viejo Continente se llevan a cabo a plena luz del día y en zonas más extensas generadas en 3D, en las que por primera vez, la interacción con el escenario será fundamental para salir con vida. Usando tu entrenamiento y habilidad para solucionar problemas, debes combatir a los habitantes que usarán su "intelecto" o por lo menos su instinto de ataque masivo para acorralarte y lincharte con todo tipo de armas o explosivos. Pero no te preocupes: a pesar de ser una zona rural, siempre encontrarás tu fiel escopeta, una ametralladora o algunas granadas para volar en pedacitos al enemigo. Para incrementar el número de peligros, aparecen ciertos monjes vestidos de negro, que nos recuerdan aquellas películas de pseudoterror del Santo; aunque claro está que tú no usarás llaves ni candados, sino cualquier cosa que tengas a la mano para salir avante.

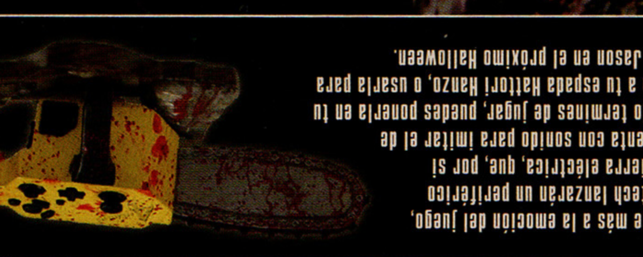
Ya no te encasillarás en una tenebrosa mansión o una estación de policía abandonada, sino que entrarás a todo un extenso pueblo donde deberás recurrir a habilidades y acciones que jamás te hubieras imaginado.

Nuevo botón de acción. Al presionar éste, puedes realizar diversos lances para enfrentar los retos del juego, como subir por las escaleras, saltar a través de una ventana, usar los binoculares y muchas otras cosas más que te sorprenderán momento a momento.

¡Donde pongo el ojo pongo la bala!
Dispara en cualquier parte del enemigo; dependiendo dónde pongas la bala, obtendrás diferentes resultados.

En muchos juegos, el mayor enemigo es la cámara, siempre con cambios radicales que nos pierden por instantes de la acción del juego. Pero ya no te preocupes: en Resident Evil 4, la perspectiva visual se lleva a cabo en modo de tercera persona, con dos cambios interesantes: ya sea que se acerque al nivel de tu hombro o se ponga completamente en primera persona. ¿Quieres más cambios? Siempre nos habíamos quejado del sistema de disparo, el cual tenía zonas limitadas para balear a los detestables zombis, pero ya no más... ahora si quieres perforarle las rodillas, o dejarle las manos como alcancía a cualquier pobre individuo que se ponga enfrente de ti, lo puedes hacer sin mayor problema; obviamente dependiendo del lugar donde dispares, será el daño que sufra el enemigo; así que sigue el consejo de George Romero y ¡hazlo a la cabeza! De hecho, el modo de primera persona es ideal para estas maniobras, más aun si aprovechas la mira láser al estilo Solid Snake.

Perspectiva Semi First-Person. Este nuevo ángulo de la cámara crea una mejor sensación de presencia y te pondrá justo en el filo de la acción.



Para adentrarse más a la emoción del juego, Capcom y Nubytech lanzarán un periférico con forma de sierra eléctrica, que, por si fuera poco, cuenta con sonido para imitar el de una real. Cuando termines de jugar, puedes ponerla en tu recámara junto a tu espada Hattori Hanzo, o usarla para disfrazarte de Jason en el próximo Halloween.


CLUB NINTENDO
CAPCOM
resident evil 4®
DOM LUN MAR MIE JUE VIE SAB DOM LUN MAR MIE JUE VIE SAB
E N E R O 1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31
DOM LUN MAR MIE JUE VIE SAB DOM LUN MAR MIE JUE VIE SAB
F E B R E R O 1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28
© Capcom Co., LTD. 2004.
© Capcom U.S.A., Inc. 2004 Todos los derechos reservados.

Cementerio de videojuegos



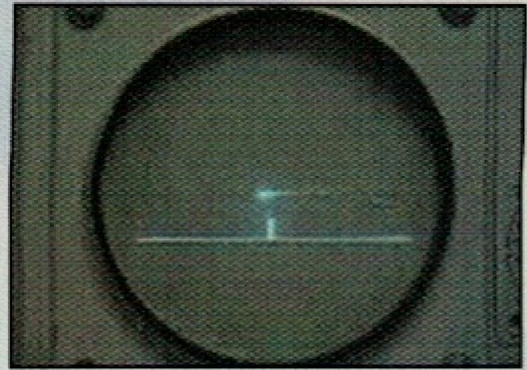
Un nuevo año comienza, dejando atrás al viejo 2004, que nos mantuvo al borde del asiento con muchos juegos excelentes, grandes sorpresas y muchos recuerdos. Ya pasaron el EGS, el Día de Muertos, Navidad y Año Nuevo. Todo este ambiente nostálgico me ha motivado a no revisar un juego en específico en este mes, sino a responder algunas incógnitas que me han hecho llegar los lectores y a retroceder aún más en el tiempo de este maravilloso mundo del entretenimiento electrónico. Esta vez excavaré a mayor profundidad, y así llegaremos a la fundación misma del octavo arte: los videojuegos.

El origen de los videojuegos

¿Cuál fue el primer videojuego?

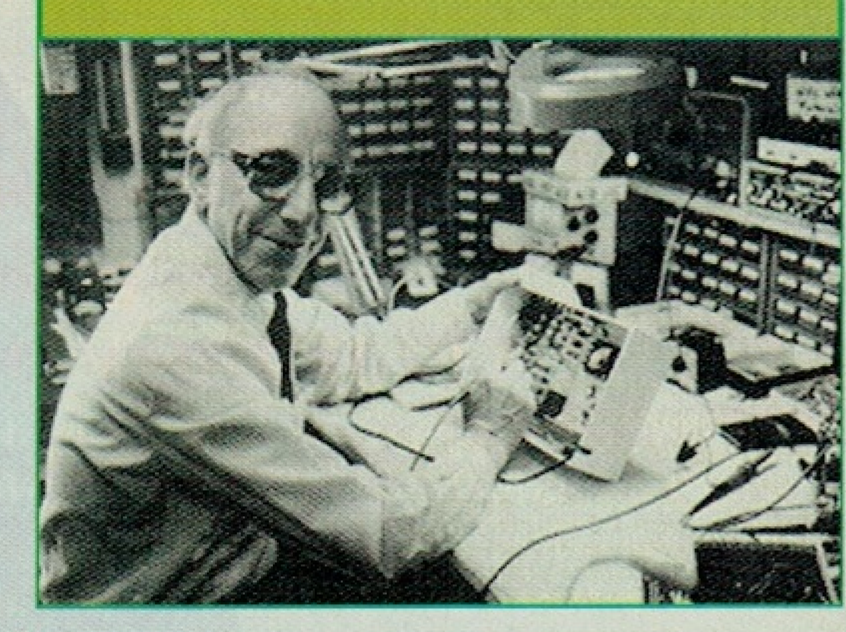
Realmente, el primer indicio de entretenimiento de video (no videojuego) no fue ni el Atari, ni el popular NES, sino un aparato rudimentario conocido como "osciloscopio". Fue la cuna de los juegos de hoy día. Así es. Un emprendedor muchacho de nombre William A. Higinbotham era un gran aficionado a los pinballs y otro tipo de juegos. Junto a su colega Robert V. Dvorak, desarrolló, en 1958, una especie de juego llamado Tennis for Two (Tennis para Dos), el cual consistía en una sencillísima temática de rebotar una pelotita de manera vertical. Era para dos personas y muy entretenido; aunque no se podía llamar enteramente un videojuego, porque no se jugaba en un monitor o cosa parecida, sino en la pantalla de un aparato diseñado para desplegar gráficas, y se usaba para fines muy distintos al entretenimiento.





Un sueño que tuvo que esperar...

Miyamoto San es tal vez la figura más reconocida a nivel mundial en lo que a videojuegos se refiere. Pero el "padre de los videojuegos" es Ralph Baer, quien tuvo una visión mientras trabajaba en el proyecto de *crear el mejor televisor del mercado*, en 1951. Él pensó que sería una gran idea que los nuevos aparatos tuvieran una especie de juegos interactivos como parte de los mismos; pero fue rechazado por la compañía para la cual trabajaba y tuvo que dejar su sueño en "pause".



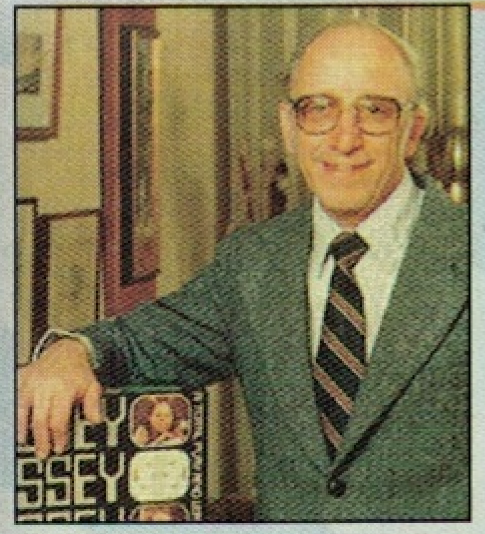
Spacewar

En 1961, Wayne Gitaneen, J. Martin Graetz y Steve Russell trabajaron juntos para desarrollar el primer juego realmente interactivo de la historia, denominado Spacewar. Dos naves, llamadas The Wedge y The Needle eran las protagonistas de esta joya. Dos personas podían jugar, controlando una nave cada una; el objetivo era simple: dispararse misiles entre sí hasta derribar al oponente antes de que el combustible se agotara. El aparato que permitía jugar Spacewar era del tamaño de un refrigerador común, pero era muy costoso, por lo que no tuvo el éxito que se esperaba; pese a ser una gran innovación en el mercado del entretenimiento.



¡El sueño se recupera, los videojuegos nacen!

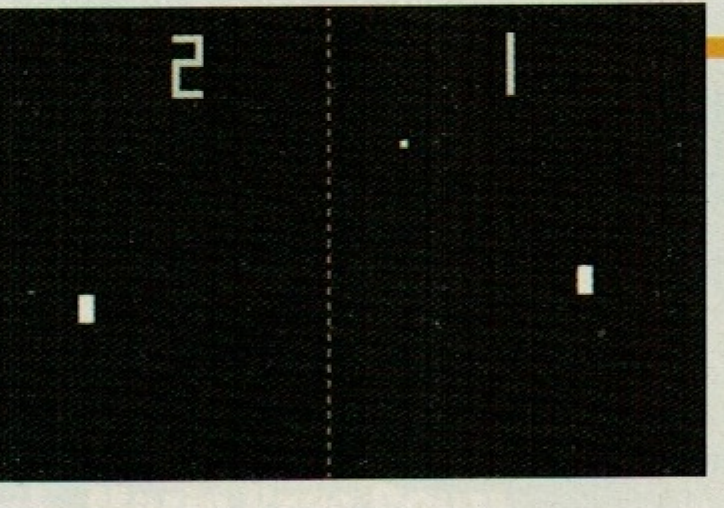
En 1966, los videojuegos (en su concepto original) se inventaron, y una nueva era de entretenimiento electrónico inició. Como los televisores ya eran más comunes, Ralph Baer cambió su idea de una "televisión con juegos" por la de una "caja de juegos", que hoy denominamos como "Sistema" o "Consola". Baer y su equipo desarrollaron entonces un juego llamado Fox and Hounds (Zorro y Sabuesos), en donde dos personas controlaban dos "puntitos" que simulaban a estos dos animalitos. El que manejaba al sabueso debía perseguir al zorro y éste, escapar. Técnicamente –y todavía en debate-, se podría decir que este es el primer videojuego en toda la extensión de la palabra. Para poder jugar éste y otros más, el equipo de Baer creó la "Brown Box" (Caja Café), que después se lanzaría al mercado en 1972, con ayuda de la compañía Magnavox, bajo el nombre de Odyssey, el primer sistema casero del mundo.



¿Por qué Baer y no alguien más?

El concepto original de "videojuego" lo desarrolló Ralph Baer y se define simple y sencillamente como "un juego que se pueda usar en cualquier televisor o pantalla". Esto se traduce en cualquier consola casera, portátil y Arcadia, si te das cuenta. Todos se conectan en un monitor o pantalla y se pueden jugar sin problemas; es por esta razón que ni el Spacewar, ni Tennis for Two son considerados videojuegos. Dado que Baer creó el concepto y el primer videojuego como tal, se convierte, por ende, en el "padre de los videojuegos".

La evolución continúa...





Hoy día, maravillas visuales como Baten Kaitos, Resident Evil 4 y Mortal Kombat Deception nos hacen olvidar un poco aquellos días en los que dos líneas rebotando un cuadrito eran lo más novedoso del mundo. Sé que es difícil comparar Mario Power Tennis con Pong; pero hay que saber reconocer que sin gente como Ralph Baer o Steve Russell, no tendríamos oportunidad de jugar lo que tenemos en nuestros hogares ni salas de Arcadia. Espero que te haya gustado el Cementerio de este mes y que esta lectura te sirva para ampliar más tu cultura sobre videojuegos; además de que valores tus viejas joyas que esperan en el cajón a ser disfrutadas de nuevo. ¡Hasta la próxima!



¡Hola de nuevo a todos los miembros de La Legión! Este año tendremos más trivias y más premios para los ganadores. Si quieres ser parte de La Legión, debes enviarme un correo electrónico a panteon@clubnintendomx.com con tus datos completos (nombre, edad, dirección, teléfono (con LADA, si aplica) para que participes en este divertido club, y puedas hacerlo en las trivias. Los primeros tres miembros de La Legión que respondan correctamente, se ganarán uno de los siguientes juegos: Sonic Mega Collection (Nintendo GameCube), SSX3 (GBA) y Scooby Doo 2 Monsters Unleashed (GBA), que se darán a elegir a los ganadores, según el día y hora en la que se recibió su e-mail. Se aceptarán correos solamente los días 20 y 21 de enero de 2005, pero recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nos comunicaremos con los ganadores vía telefónica el día 24 de enero de 2005 y sus nombres serán publicados en la revista de marzo de 2005, en el Cementerio de Videojuegos. Los que residan en el D.F. y Área Metropolitana tendrán hasta el 28 de enero de 2005 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2°. piso, Colonia Santa Fe, de lunes a viernes de 10 am a 2 pm. Tendrás que traer tu identificación oficial con copia. Si eres del interior de la república, ¡te mando tu premio antes del 14 de febrero de 2005! Recuerda que esta promoción es válida solamente en la República Mexicana.

TRIVIA



1. ¿Cuáles de estos personajes pertenecían al clan Lin Kuei?
a) Sub-Zero y Reptile. b) Scorpion y Reptile.
c) Scorpion y Sub-Zero. d) Sub-Zero y Smoke.

2. ¿Por qué Scorpion perdonó la vida a Sub-Zero en MKII?
a) Porque notó que era hermano menor del primer Sub-Zero.
b) Porque notó que era hermano mayor del primer Sub-Zero.
c) Porque recordó que eran amigos.
d) Porque tenía que regresar al infierno.

3. Goro, Kintaro y Sheeva son de la raza:
a) Shukan. b) Lin Kuei.
c) Centauros. d) Shokan.

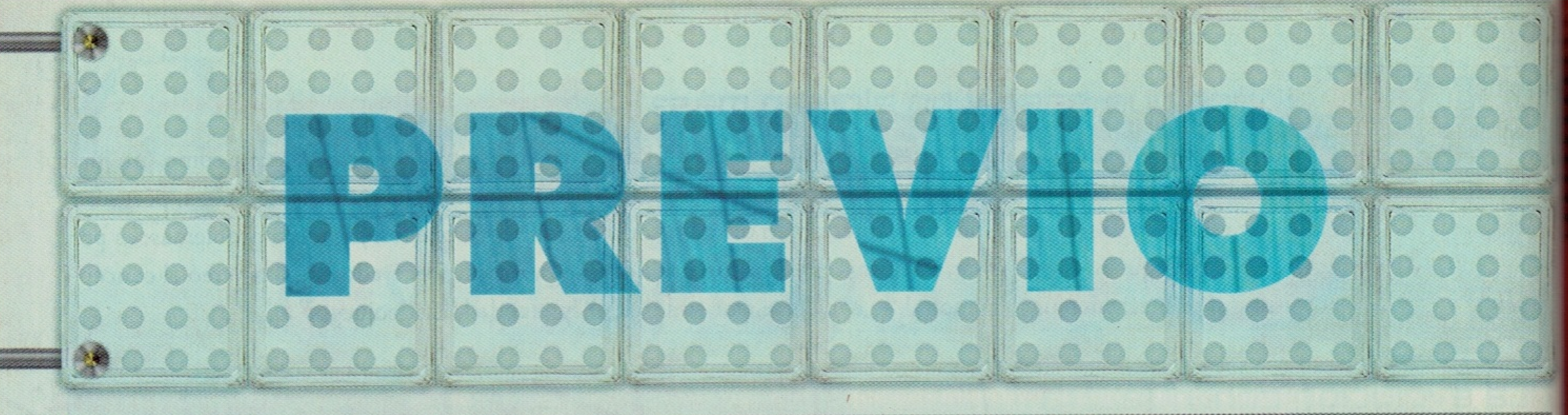
4. ¿Cuál es el nombre del miembro de Midway que aparece y dice "Toasty"?
a) Ed Boon. b) John Tobias.
c) Dan Forden. d) Benimaru Itoh.

5. Una versión del popular Pong está oculta en uno de los juegos de Mortal Kombat; ¿en cuál está?
a) MKII. b) MK3.
c) MK Mythologies: Sub-Zero. d) MK Trilogy.

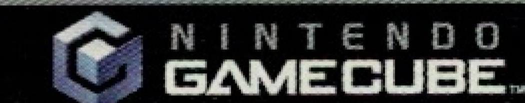
Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2004. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Quiero agradecer a mis cuates de Game Fan porque nos facilitaron los premios de esta ocasión. Si eres un coleccionista de todo lo relacionado con los videojuegos, y te gusta comprar tus cartuchos y discos originales como yo, visítalos en www.gamefan.com.mx en donde podrás encontrar una extensa tienda virtual con muchas cosas como videojuegos, DVD de ánime, figuras de colección, llaveros y muchas otras cosas difíciles de encontrar.





Mortal Kombat Deception



Midway

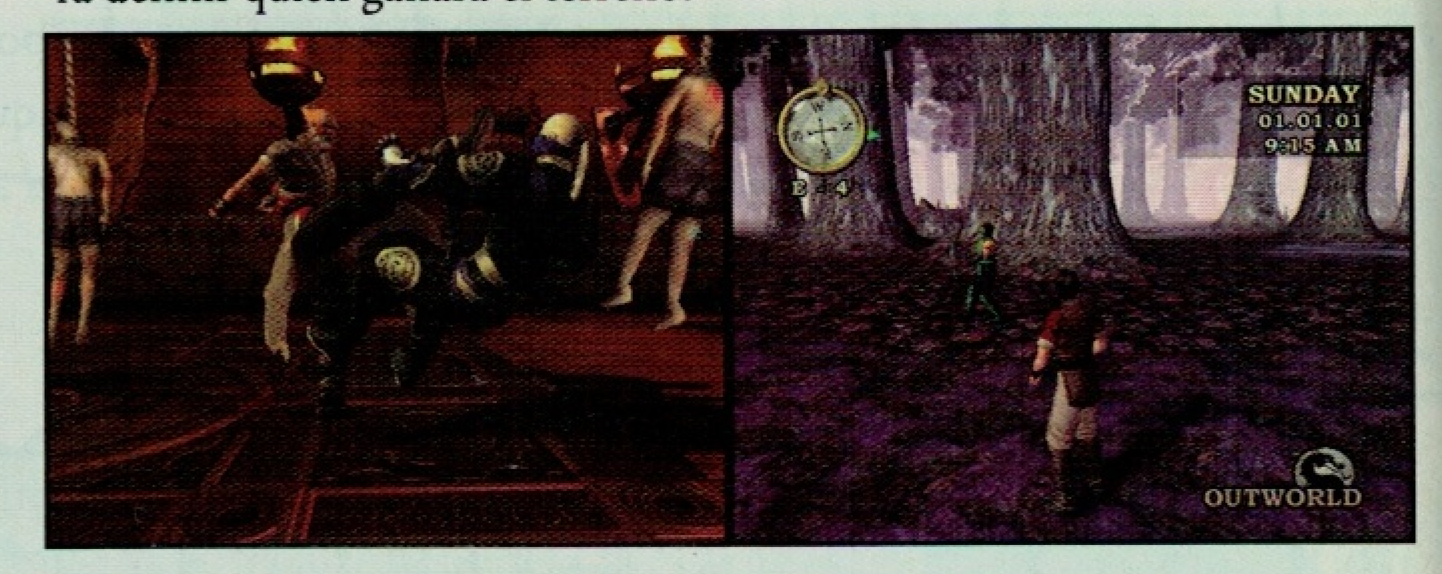
¡Nuevos peleadores se unen al Kombate!

Mortal Kombat es una de las sagas más longevas de la industria del videojuego; desde la primera versión para Arcadia nos sorprendió por sus comandos simples y personajes tanto fantásticos como ordinarios que, al final del encuentro, imprimían su sello al aniquilar al rival con un movimiento fatal. Han pasado más de 10 años y **MK** sigue innovando cuando muchos pensaban que se había estancado, y ahora nos ofrece un modo principal de batalla 1 vs. 1 bajo el concepto visto en **MKDA**, combinado con nuevos personajes (**Ashrah**, **Kobra**, **Tanya**), y otros como **Sindel**, **Noob Saibot**, **Smoke** y **Baraka** regresan para demostrar que no sólo **Liu Kang** es digno de portar la corona de campeón.

En total son 24 peleadores disponibles, de los cuales 12 están ocultos. Participa en los diferentes modos de juego y actívalos para descubrir sus poderes.

Nuevos retos disponibles

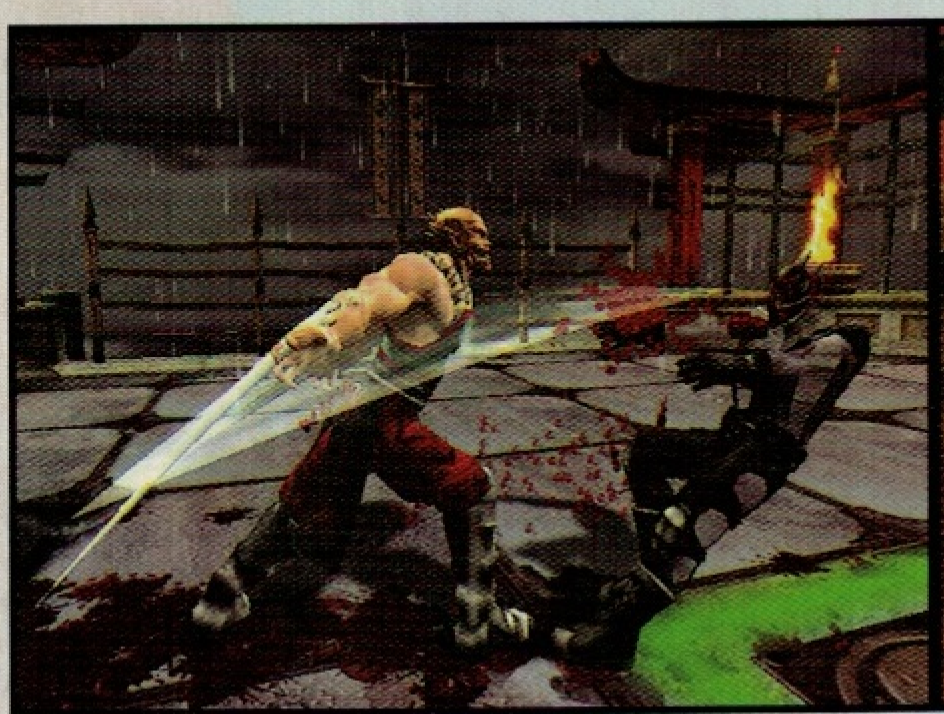
Después de jugar unas cuantas horas y dejar viendo estrellitas a tus enemigos, no hay nada más refrescante que participar en los diferentes modos extras que se incluyeron en **MK Deception**. Uno que en particular nos agradó muchísimo es el *Puzzle Mode* –similar a **Super Puzzle Fighters** de Capcom–, que combina el típico juego de mover fichitas, con la gracia de los minipeleadores que harán combos y *fatalities* en cuanto derrotes a tu adversario. También se incluye un juego tipo ajedrez, donde tú eliges a los guerreros del tablero y emprendes la gran búsqueda por conquistar las casillas y eliminar al rey. Lo curioso es que cuando invades un espacio enemigo, la vista cambia a una pelea ordinaria 1 vs. 1 para definir quién ganará el terreno.



¡Recorre la vida a través de los ojos del guerrero!

Un verdadero gladiador se forja durante varios años de entrenamiento con los mejores maestros del mundo; por ello, en el *Konquest Mode* inicias tu aventura desde los 13 años para aprender las artes legendarias del combate. Ocasionalmente te encontrarás con personajes clave de la historia de **Mortal Kombat**, pero ten cuidado, porque muchos de ellos no estarán allí para enseñarte un nuevo truco, sino para destruirte antes de que te conviertas en una amenaza. No creas que es un juego tan extenso como un RPG, ya que aproximadamente son 20 horas de principio a fin.

Los años no pasan en vano y en el particular caso de Shujinko, le servirán para aprender técnicas milenarias y convertirse en un poderoso combatiente ante los dioses y mortales.



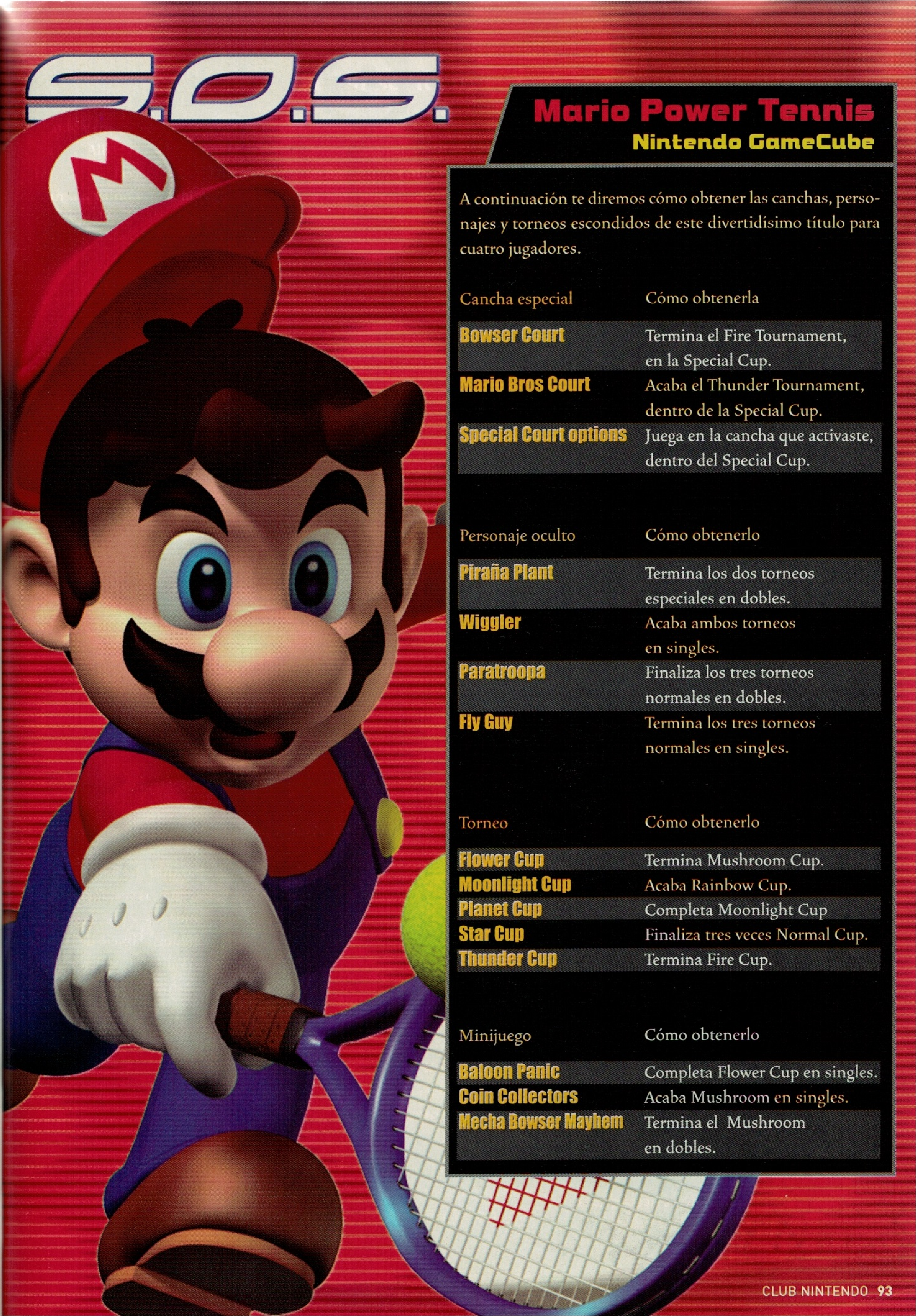
¡Junta tus monedas! Te servirán para abrir criptas y obtener nuevos personajes o *items*.



Destruye los escenarios o úsalos para liquidar a tu enemigo. ¡No tengas piedad del débil!



Cada personaje tiene dos *fatalities* y un movimiento suicida.



Mario Power Tennis

Nintendo GameCube

A continuación te diremos cómo obtener las canchas, personajes y torneos escondidos de este divertidísimo título para cuatro jugadores.

Cancha especial	Cómo obtenerla
Bowser Court	Termina el Fire Tournament, en la Special Cup.
Mario Bros Court	Acaba el Thunder Tournament, dentro de la Special Cup.
Special Court options	Juega en la cancha que activaste, dentro del Special Cup.

Personaje oculto	Cómo obtenerlo
Piraña Plant	Termina los dos torneos especiales en dobles.
Wiggler	Acaba ambos torneos en singles.
Paratroopa	Finaliza los tres torneos normales en dobles.
Fly Guy	Termina los tres torneos normales en singles.

Torneo	Cómo obtenerlo
Flower Cup	Termina Mushroom Cup.
Moonlight Cup	Acaba Rainbow Cup.
Planet Cup	Completa Moonlight Cup
Star Cup	Finaliza tres veces Normal Cup.
Thunder Cup	Termina Fire Cup.

Minijuego	Cómo obtenerlo
Baloon Panic	Completa Flower Cup en singles.
Coin Collectors	Acaba Mushroom en singles.
Mecha Bowser Mayhem	Termina el Mushroom en dobles.

el ojo del cuervo

Por Hugo Hernández

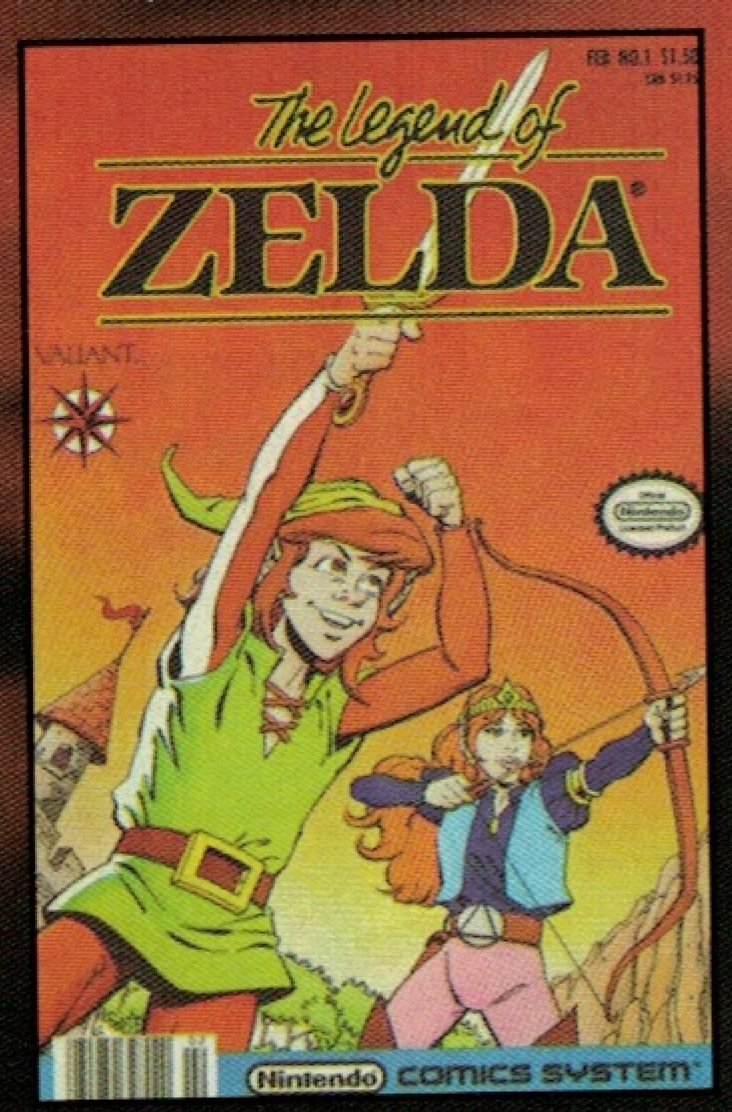
¡Qué tal, mis queridos lectores! ¿Cómo se la pasaron en los festejos decembrinos? Seguro de fiesta en fiesta; pero bueno, ha llegado el momento de presentar otra edición de "El Ojo del Cuervo". Sé que entre tus 12 deseos, aparte de adelgazar, estrenar auto o conseguir un trabajo (y durar en él), también pediste que habláramos más sobre **The Legend of Zelda**; así que ahora tocaremos el tema de la saga que ha cautivado a los fans de Nintendo.

¡El inicio de la gran Leyenda!

Desde mediados de 1986 y hasta la fecha, el nombre de **Zelda** ha formado parte de la imagen de Nintendo, con juegos en todas las consolas –excepto en el Virtual Boy por la "enorme popularidad del sistema"- e incluso dos que salieron para el sistema CD-i de Philips. Hasta hace poco, muchos pensaban que se trataba de un mismo héroe que a través de los años se rifaba el físico en nuevas aventuras por rescatar a la **Princesa** y devolver la paz a Hyrule; pero ahora sabemos que no es uno sino varios los valientes que cumplen con la tarea –dependiendo la época-, como se explica en **Wind Waker**. ¿Quieres conocer más allá de los juegos? ¡Checa el siguiente reportaje!

¡Las aventuras de Link en papel!

The Legend of Zelda



¡Sí! Las múltiples hazañas del héroe orejudo (Elfo o Hylian, como quieras verlo) no podían limitarse a los videojuegos, y por la gran demanda de los aficionados, al inicio de la década de los años 90, Valiant Comics publicó una serie de historias de Nintendo y obviamente entre éstas, se incluyó a **Link**. La temática continúa las proezas posteriores al segundo título de NES (**The Adventures of Link**) y te ayudará a comprender ciertos huecos de la historia; por desgracia el tiraje de estas historietas fue limitado y sólo se publicaron cinco ediciones diferentes. Las ilustraciones son muy similares a las vistas en la serie animada y en verdad muestran un aspecto interesante del mundo de Hyrule, con enemigos basados en los juegos y otros tantos que se incorporan a la leyenda.

A Link to the Past



Poco tiempo después, para ampliar las fronteras del reino, la revista Nintendo Power incluyó una novela gráfica de **The Legend of Zelda: A Link to the Past** en sus ediciones 32 (enero, 1992) y hasta la 43 (diciembre, 1992). Básicamente la historia es la misma del juego de SNES e inicia con **Link** despertando de lo que pensaba era un sueño para darse cuenta que se trata de la princesa **Zelda** hablándole telepáticamente y pidiéndole que la rescate de las garras de **Gannon**. Hasta el primer capítulo todo transcurre con normalidad, pero lo interesante empieza después, cuando la trama toma una perspectiva alterna al videojuego, agregando nuevos elementos a la historia y personajes; tal es el caso de la pequeña hada **Epheremerald** y **Roam**, un descendiente de los caballeros de Hyrule quien tiene sus propias ideas para derrotar a **Gannon**.

¡En total son 12 capítulos de 16 páginas cada uno! Y ahora ya son piezas de colección.

The Legend of Zelda: ¡la serie animada!

Cuando varios de nosotros éramos unos mozalbetes, nos divertíamos muchísimo viendo a Lou Albano -luchador de la WWF y primo de Danny de Vito- en el papel de **Mario**, presentando la caricatura "**The Super Mario Bros. Super Show (1989)**". Pero de repente, un día ya no vimos al regordete italiano, sino a **Link** en su eterna lucha contra las fuerzas malévolas de **Gannon**. Siendo honesto, hoy en día la serie de Zelda, con sus escasos 13 capítulos, deja mucho que desear por lo burdo de las animaciones y el poco estilizado trabajo de ilustración y diseño de personajes; pero ¡qué importa! En aquel entonces fue un éxito del que pocos fans gozamos y que ahora es un tanto difícil ver de regreso en televisión.

Lo interesante del show es que nos mostraba historias alternas a lo visto en los juegos de video, transportándonos al castillo de Hyrule, donde **Zelda** y **Link** (uno de tantos) vivían juntos con el rey de este mítico lugar. Y claro, el temible **Gannon** siempre estaba al acecho, planeando robar la Trifuerza de la sabiduría, por lo que nuestros héroes debían luchar contra él para destruir sus perversos planes. Como detalle curioso, en todos los capítulos, Link siempre trata de robarle un beso a la **Princesa**, pero por alguna extraña razón, siempre hay algo o alguien que los interrumpe. ¿Quieres ver los capítulos completos? Éstos los puedes encontrar fácilmente en cualquier programilla de Internet tipo *Peer to Peer*, así que échale ganas y me cuentas qué tal te fue en la búsqueda.

¿Sabías que?

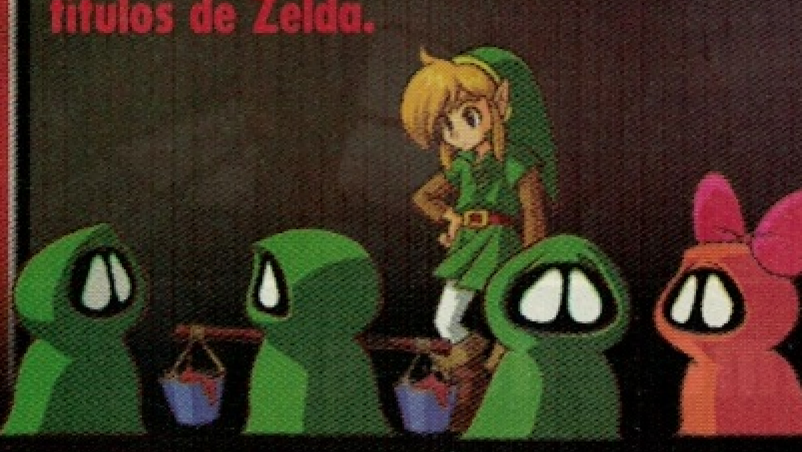
La saga de Zelda ha vendido un estimado de 36 millones de copias alrededor del mundo.

TLOZ: The Wind Waker fue el primer título de Nintendo en usar gráficas en *Cell-Shaded*.

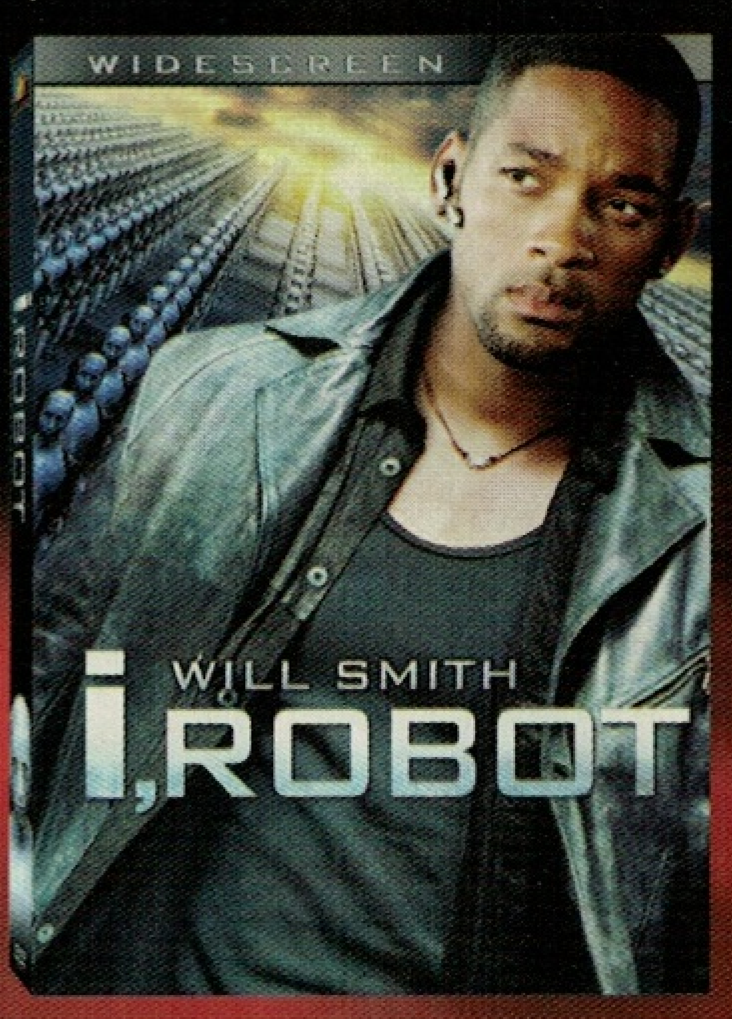
TLOZ: Ocarina of Time corre en un engine modificado del usado en Super Mario 64.

TLOZ: Link´s Awakening fue el primer título de la saga para sistemas portátiles.

Para el Game & Watch salieron dos títulos de Zelda.



¡La recomendación del mes!



I, Robot (2004)
Dirige: Alex Proyas
Actúan: Will Smith, Bridget Moynahan, Alan Tudyk, James Cromwell.

Después de tanta pachanga se apetece ver una buena película y qué mejor opción que el reciente estreno en DVD de **I, Robot**. Originalmente esta cinta se titulaba "**Hardwired**", pero cuando la 20th Century Fox adquirió los derechos se adaptó de tal forma que cuadrara con la historia de Isaac Asimov, donde al igual que en todos sus libros, los robots existen bajo las "Tres leyes de la robótica". La historia nos muestra un aspecto futurista centrado en el año 2035 donde el paranoico detective **Del Spooner** (Smith) investiga el homicidio del **Dr. Alfred Lanning**, supuestamente cometido por uno de los nuevos robots "**N5**". Siguiendo su instinto policiaco y ayudado por las memorias del **Dr. Lanning** que le dejan un rastro similar al del cuento de **Hansel** y **Gretel**, **Del Spooner** debe descifrar el crucigrama para dar con los verdaderos responsables, antes de que la humanidad corra un verdadero peligro. Sin embargo, la historia toma un giro drástico que nos hace reflexionar sobre los alcances de la inteligencia artificial y está cargada de humor, balazos y un sinnúmero de efectos especiales que te mantendrán al filo de tu asiento.

Tres leyes

1.- Un robot no debe lastimar a un ser humano o, por su inacción, impedir que ellos mismos se hieran.

2.- Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto cuando éstas entren en conflicto con la primera ley.

3.- Un robot debe proteger su propia existencia en tanto dicha acción no entre en conflicto con la primera o segunda ley.



En 1983 salió para Arcadia el primer juego de I, Robot. Un shooter con polígonos que te ponía en el control del robot #1984, quien combatía contra diferentes obstáculos espaciales. Este fue el primer juego en usar polígonos tridimensionales.

Con esta breve visión al futuro cerramos la primera edición del 2005. ¿Te gustó? Espero que te hayas divertido al leerlo, tanto como yo al escribirlo. Si tienes dudas, sugerencias o preguntas, envíamelas por correo electrónico a: hugoh-@clubnintendomx.com o si lo prefieres, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF ¡Hasta la próxima!

ÚLTIMA PÁGINA
ENERO 2005

Los primeros meses del año son un poco flojos en lo que a videojuegos se refiere, pero por fortuna, muchos de los títulos que se retrasaron el año pasado ya empiezan a tener fechas definitivas para el primer trimestre, como RE4, que seguramente ya tienes en tus manos, o el próximo lanzamiento de Star Fox: Assault, y Mortal Kombat Deception, títulos de los que te hablaremos en febrero. ¡No te pierdas el siguiente número; ¡estará increíble!

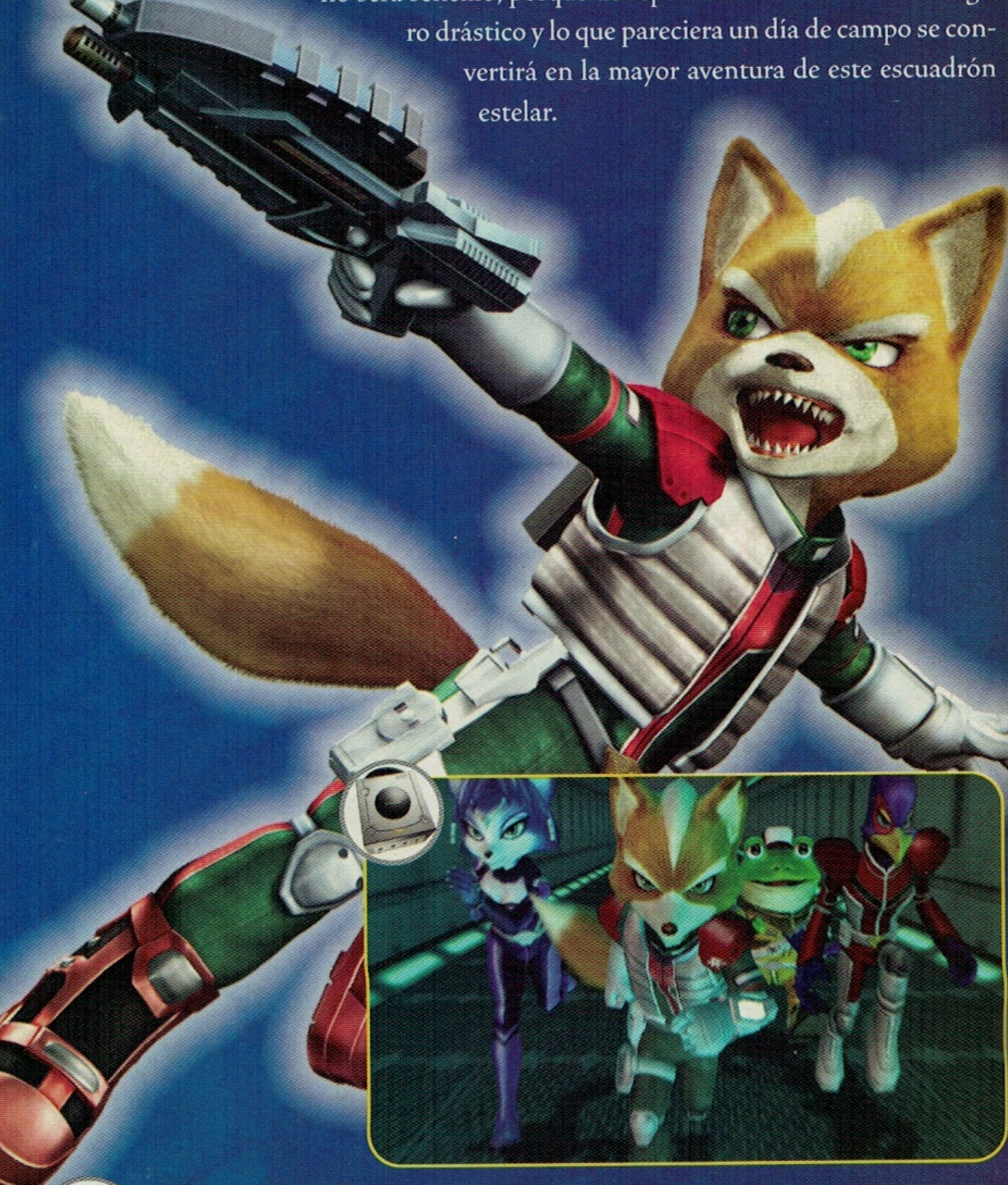


TimeSplitters: Future Perfect

Prepara tus maletas y tu ropa de época porque estás a punto de viajar en el tiempo en este interesante título de Electronic Arts. Las misiones te transportarán al pasado en los años 20, 60, 90 ó al futuro próximo. Lo interesante es que se respetan muchos aspectos de cada período, como armas, accesorios, personajes y escenarios, incrementando el realismo del juego. Además, con cada viaje puedes provocar paradojas, logrando que te encuentres contigo mismo en versiones del pasado o futuro.

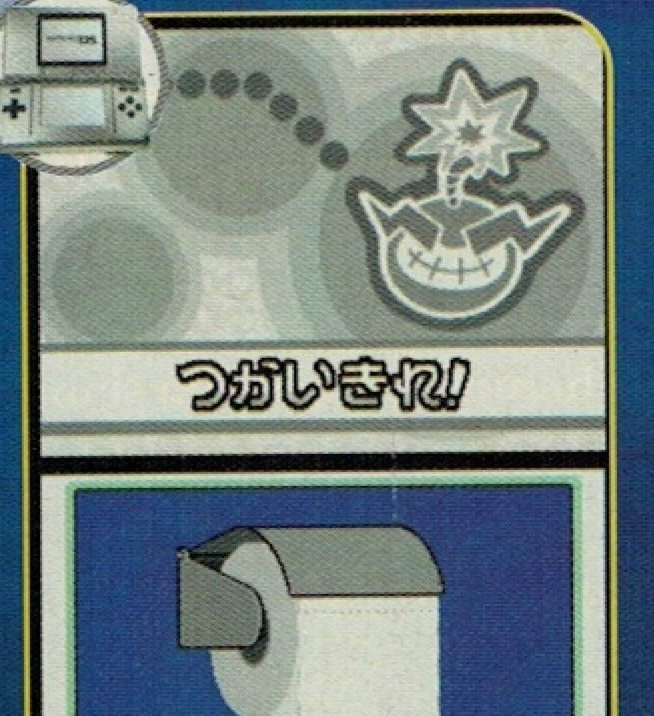
Star Fox: Assault

Ya sea por cielo, mar o tierra, el equipo Fox luchará en esta guerra sin cuartel para defender al universo de las siniestras fuerzas que lo amenazan. La historia se sitúa años después de los eventos ocurridos en Dinosaur Planet, y para variar, una señal de alarma es suficiente para mandar al Fox y sus colegas a investigar; pero no será sencillo, porque de repente las cosas tomarán un giro drástico y lo que pareciera un día de campo se convertirá en la mayor aventura de este escuadrón estelar.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet www.nintendo.com.mx

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF



Wario Ware Touched

Nuestro antihéroe necesita más dinero; pero, ¿cómo lo conseguirá? Pues actualizando su imperio de minijuegos ahora en el Nintendo DS. Son aproximadamente 180 simpáticos retos de cinco segundos, pero ahora con la innovación de la pantalla táctil, así como la posibilidad de participar en algunos con el micrófono. ¿Cuántos jugadores pueden participar? ¿Qué nuevos personajes se incluyeron? Todo esto y más te lo diremos en la edición de febrero, así que no te la pierdas.



CLUB NINTENDO
VIRTUA QUEST
© Sega, AM2 2005


CLUB NINTENDO
VIRTUA
QUEST
© Sega, AM2 2005